

Bachelor Thesis | Philipp Wienes

# **Experimente zur Manifestation von Interaktion im hyperaktiven Raum.**

Hochschule für Künste Bremen  
Wintersemester 2019/2020

Prüfer: Prof. Dr. Ralf Baecker  
Prof. Dennis Paul



# Kurzfassung



# Abstract

Im endlosen Strom von neuen Informationen übernehmen Algorithmen für uns zunehmend das divergente Denken und das freie Assoziieren. Sie produzieren blitzschnelle Resonanz auf unser Handeln.

In meiner Arbeit versuche ich die ästhetische Qualität dieses **hyperaktiven** Raums zu ergründen und unmittelbar erfahrbar zu machen. Ich verstärke den Informationsstrom, wirbele die Daten auf und erschaffe zwanghafte, unendliche Zyklen von kreativen Akten. Dabei verstehe ich Hyperaktivität nicht als psychische Störung, sondern als rastlose Informationsübermittlung. Unsere Verständigung in der Welt beruht auf der grundsätzlichen Fähigkeit, Sprache technologisch zu nutzen. Sie ist ein Empfinden mentaler Zustände im kollektiven Raum, gewährleistet durch Verknüpfung verschiedenster Sinnesebenen. Inhalt, Bewegung und Form bedingen sich dabei wechselseitig.

Mit der Spracherkennung als Technologie meiner Arbeit, entstehen in Echtzeit aus Sprache generierte Bildwelten, die in Wechselwirkung mit dem Betrachter treten.

Inspiziert bin ich vor allem von Internetphänomenen wie Imageboards und Livestreams auf denen hunderttausende Menschen zeitgleich miteinander interagieren.



**Prior Art**<sub>1</sub>

**Konzeption**<sub>09</sub>

**Technik**<sub>25</sub>

**Experimente**<sub>45</sub>

**Fazit**<sub>163</sub>

**Vorführung**<sub>171</sub>

**Ausblick**<sub>189</sub>





**Prior Art**

Reddit Place<sub>01</sub>

Twitch.tv<sub>02</sub>

4chan Flag<sub>04</sub>

Visuelles<sub>06</sub>



# Reddit Place

01

Place war ein gemeinschaftliches Projekt und soziales Experiment, das auf dem Imageboard Reddit veranstaltet wurde und am 1. April 2017 begann. Das Experiment umfasste eine Online-Leinwand mit einer Million (1000x1000) Pixelquadraten, die sich an einem Unterreddit namens /r/place befand. Registrierte Benutzer konnten die Fläche bearbeiten, indem sie die Farbe eines einzelnen Pixels aus einer 16-Farbpalette änderten. Nachdem jedes Pixel platziert wurde, verhinderte ein Timer, dass der Benutzer für eine Zeitspanne von 5 bis 20 Minuten Pixel platzieren konnte.

Das Experiment lief rund 72 Stunden. Über 1 Million Unique User bearbeiteten die Leinwand, platzierten insgesamt rund 16 Millionen Kacheln.

Mich hat daran vor allem begeistert wie wahrnehmbar die „Masse“ Mensch im Internet wurde und die ausgleichenden Kräfte, zwischen destruktion und konstruktion.



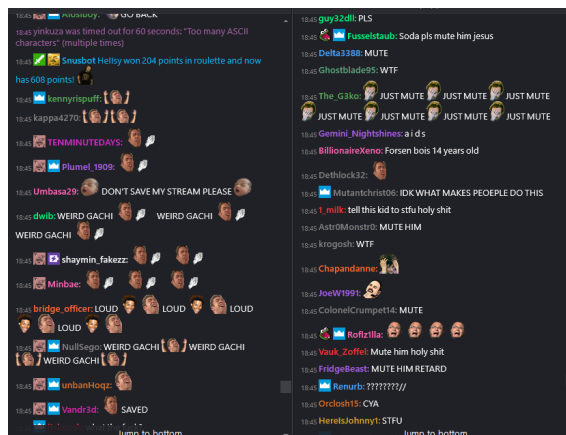
# Twitch.tv

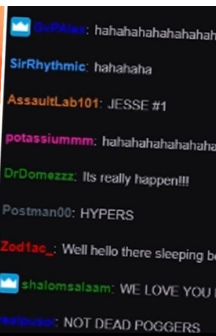
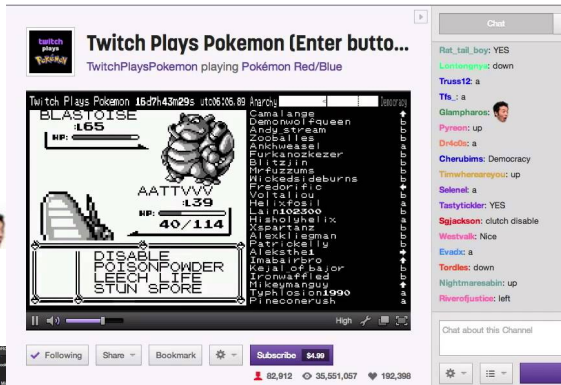
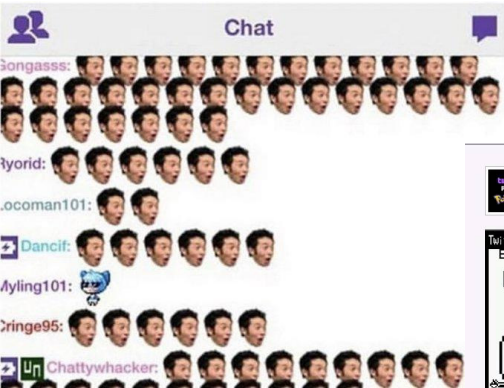
Twitch.tv ist eine Livestream Plattform, auf der Nutzer Videospiele, Unterhaltungen oder sogenannte IRL (in real life) Streams übertragen können. Parallel zum Stream kommentieren bis zu 300.000 Menschen gleichzeitig die Streamer in einem Chat. Jeder Stream verfügt dabei über eigene Emojis, sodass jeder Chat eine eigene ästhetische Qualität hat. Auch in der hohen Frequenz blabla. Dabei kam es über die Jahre zu zahlreichen, amüsanten, experimentellen Konzepten.

Bei "Twitch plays Pokemon", können die Zuschauer über Chat Eingaben ein Pokemon Videospiele steuern. Während des Spiels werden zwei verschiedene Spielmodi genutzt. Der eine Spielmodus ist anarchisch aufgebaut. Dabei wird ausnahmslos jede Eingabe im Spiel umgesetzt. Im demokratischen Modus wird die Eingabe mit der höchsten Anzahl umgesetzt. Auch die Wahl des Modus kann von den Spielern durch Eingabe im Textfenster durch Mehrheitsprinzip gewählt werden. Wenn ein Modus wieder mehr Stimmen hatte als der andere, wird dieser umgesetzt, bis sich die Mehrheit wieder ändert. Nach 16 Tagen und 7 Stunden ununterbrochenen Spielens wurde das Spiel durchgespielt.

In einem anderen, eher unfreiwilligen Experiment, schlief ein Livestreamer während des Streamens vor dem Computer ein. Immer mehr Zuschauer sammelten sich im Chat, um ihn stundenlang beim schlafen zuzuschauen.

Mich begeistert daran vor allem wie wenig nötig ist um eine Gruppe von Menschen zu unterhalten, und wie Ziele erreicht werden können, obwohl der Prozess dahin völlig chaotisch erscheint.





# 4 Chan Flag

Der Performancekünstler Shia LeBouf begann vor einiger Zeit mit einem Anti-Trump-Protest namens „He Will Not Divide Us“. Ursprünglich war als ein 24/7 Livestream in New York geplant. Mit dem Ziel, immer jemanden da zu haben, der „He Will Not Divide Us“ singt. User des Imageboards 4chan richteten daraufhin einen Gegenprotest ein, bei dem zufällige User im Livestream auftauchten, und den Stream mit provokanten Gesängen störten.

Shia unterbrach daraufhin nach einigen Tagen der Störungen den Livestream, und übetrug anschließend eine einzelne „He Will Not Divide Us“-Flagge an einem unbekanntem Ort. Die Livestream-Kamera war hochgeklappt, so dass nur die Flagge und der Himmel sichtbar waren,

was die Ortung erschwerte. User auf 4chan riefen dazu auf, gemeinsam den Ort zu finden, und die Flagge zu entfernen. Sie verfolgten den Standort der Flagge, indem sie Flugzeuge, die am Himmel sichtbar waren, und Flugverfolger nutzten, und analysierten den Sound der Übertragung, um den genauen Standort festzumachen. Nach nur 24 Stunden war die Flagge gefunden und ausgetauscht.

Mich hat daran vor allem begeistert, wie sich zufällige Menschen im Internet ein Ziel setzen und erreichen.

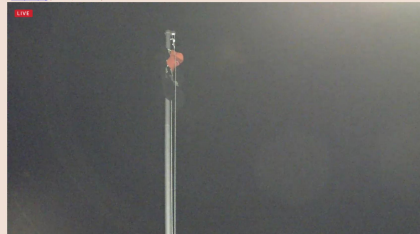
Anonymous (ID: [65a92029](#)) [REDACTED] 03/10/17(Fri)01:44:49 No.118004612 • >>>118004765 >>>116004881 >>>116005001 >>>116005019 >>>116005110 >>>116005120 >>>116005188 >>>116005391 >>>118005430 >>>118005493  
File: [b23d2dc84b2424a6c75bc0d9ff...jpg](#) (824 KB, 1659x2124)



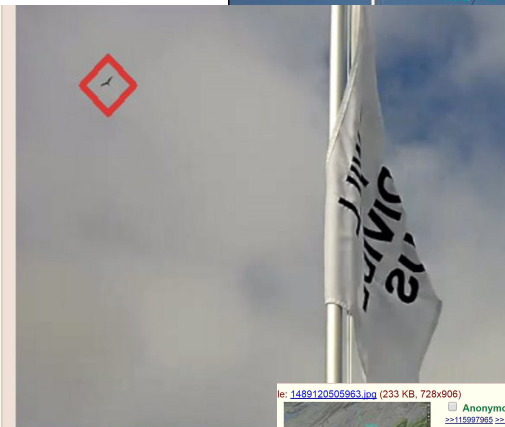
For those of you who need a quick rundown.

- >Shia is tired of people trolling his stream
  - >he decides to sell it up so no one will ever be able to find it
  - >The camera's location is kept hidden, it faces a flagpole with a "he will not divide us" flag on it
  - >no ground references to figure out where it is
  - >autistic anon notices airplane contrails in the sky
  - >starts studying flight radars and trying to match the contrails to planes on the radar
  - >finally figures out where the flag pole is, even starts predicting when planes will fly over it
  - >other anons go to the town in question
  - >find the flag pole
  - >plant MAGA hat and pepe shirt on top
- t/dr anons finds out where the secret camera is by looking at airplane contrails

Anonymous (ID: [65a92029](#)) [REDACTED] 03/10/17(Fri)01:24:05 No.118002886 • >>>18002790 >>>18002808 >>>18003108  
File: [b23d2dc84b2424a6c75bc0d9ff...jpg](#) (111 KB)



FLAG IS DOWN, TRUMP HAT UP



flock of lebe  
85 KB F

>>117758523 (OP) #  
/WHAT WE KNOW SO FAR/  
>the\_rundown.jpg.gif

- >Cloudy
- >Construction nearby
- >Seagulls
- >Coastal/Great Lakes
- >Lots of white noise (Might be using a shitty camera/microphone to distort too)

ie: 1489120505963.jpg (233 KB, 728x906)

Anonymous (ID: 6d4wYw03) 03/10/17(Fri)00:21:16 No.115997041 >>115997167 >>115997248 >>115997362 >>115998992 >>115999763 >>116000453 >>116000974 >>116000979 >>116000462 >>116001464 >>116002450 >>116002629 >>116003372 >>116003411 >>116003458

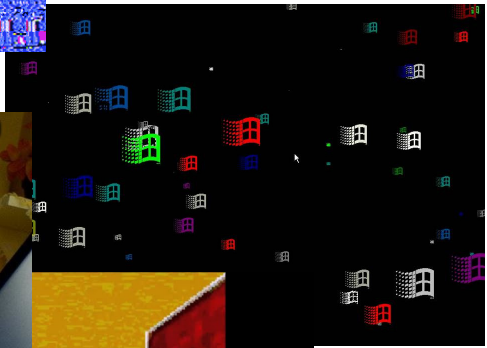
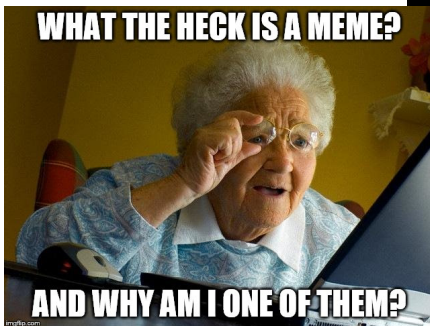
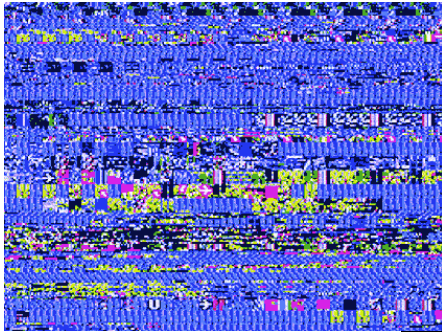
CAN WE GET A FUCKING THREAD ON THIS HWNDU FLAG

>> Anonymous (ID: 6c+17zub ) 03/10/17(Fri)00:22:33 No.115997167 >>115997236 >>115998196 >>115998321 >>116002728 >>116003209

>>115997041 (OP)  
Is it even possible to ruse Shia anymore? Is his live stream anything more than a flag at this point? Can people even walk up to the camera?

>> Anonymous (ID: 6d4wYw03) 03/10/17(Fri)00:23:13 No.115997236 >>115997363 >>115997167  
We don't know, that's why I made this thread

# Visuelles



„Ein Bildschirmschoner, auch Screensaver genannt, ist ein Computerprogramm, das nach einer einstellbaren Zeit der Inaktivität sämtlicher Eingabegeräte automatisch gestartet wird und die Anzeige auf dem Bildschirm variiert. Die Bandbreite reicht von einem schwarzen Bildschirm über einfache Farbwechsel bis zu aufwendigen 3D-Bildschirmschonern, die zum Teil einen hohen Unterhaltungswert haben, allerdings auf Kosten von Rechenzeit.“

\*<https://de.wikipedia.org/wiki/Bildschirmschoner>





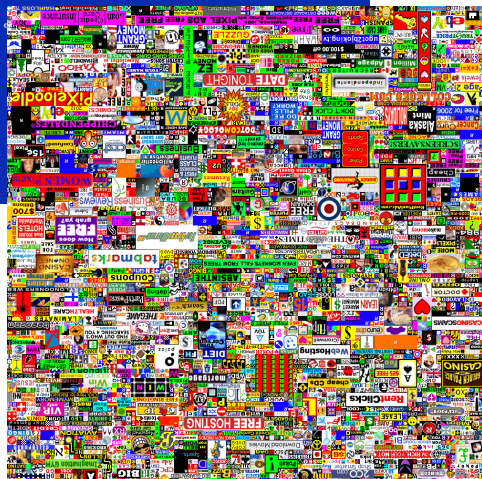
A promotional graphic for 9NEWS. On the left, a man in a dark suit and blue tie stands next to a woman in a light-colored blazer. To their right, the text "SEE THE FULL STORY" is written in large, white, bold, sans-serif font. Below this, a red banner contains the text "NIGHTLY 6PM" in white. To the right of the banner is the "9NEWS" logo, where the number "9" is composed of several small blue circles. Below the logo, the text "QUEENSLAND'S BEST NEWS" is written in white, bold, sans-serif font. The background is a blurred, colorful bokeh effect.

Windows

A fatal exception 0A has occurred at 5159:63a94c09 in User (0x001) + 61ff350b. The current application will be terminated.

- Press any key to terminate the current application.
- Press CTRL-ALT-RESET to restart your computer. You will lose any unsaved information in all applications.

Press any key to





# Konzeption

09

# Konzeption

## Ästhetik der Übersättigung.

Seit Kindheitstagen bin ich vom Internet fasziniert. Deshalb war für mich klar, dass ich diese Leidenschaft zum Thema meiner Abschlussarbeit machen möchte. Das Internet ist für mich Ort der Neugier, des Entdeckens und Kennenlernens. Hier habe ich meine besten Freunde und meine Partnerin gefunden, habe unzählige Stunden in Onlinespielen verbracht, und die politische und gesellschaftliche Welt kennengelernt. Mich hat schon immer fasziniert wie viel neues, man in jedem Moment entdecken kann. In meiner Arbeit versuche ich mich experimentell an die Ästhetik von dem Raum hinter den Monitoren anzunähern. Eine visuelle Übersetzung zu finden für die Geschwindigkeit und Übersättigung. Aber ohne dabei die Möglichkeit der Entdeckung und Inspiration zu unterbinden.

Wichtig ist mir vor allem, dass meine Arbeit den Zeitgeist trifft, um potenziell eine hohe Reichweite erzeugen zu können. Dazu sollte es möglichst ohne mein eigenes Zutun ablaufen können, mit vielen Menschen gleichzeitig nutzbar sein, und mit einer neuen Technologien zu tun haben, mit der ich bisher noch nicht gearbeitet habe.

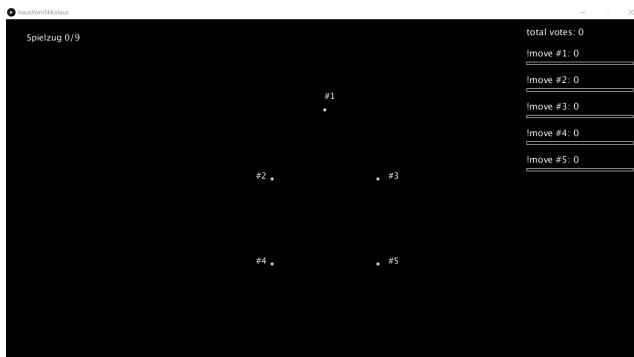


- **EMBRACE HYPERACTIVITY!  
VIEEEEEEEEEEEEL MACHEN!**
- **Den Zeitgeist treffen**
- **Generative Gestaltung  
in Echtzeit**
- **Neue Technologien**





Durch mein Interesse an der Livestreamkultur auf Plattformen wie Twitch.tv, began ich zunächst testweise einen Livestream zu entwickeln, in dem der Chat über Textbefehle einen „der Haus des Nikolaus“- Processing-Sketch steuern kann. Dafür habe ich einen Chatbot entwickelt, der die Nachrichten eines Twitch.tv Livestream-Chatlogs ausliest, nach !move Befehlen filtert, und anschließend den meist geschriebenen Befehl ausführt.



Fensteransicht des „Haus der Nikolaus“ Sketch

Mir wurde schnell klar, dass es recht unbefriedigend ist, mit einem Livestream zu experimentieren, wenn man keine Zuschauer hat. Ich entschied mich daher, erstmal weitere Ideen für Programme zu entwickeln, die als Gruppe steuerbar sind.

Als nächstes betrachtete ich Plattformen wie Giphy, auf denen man mit einfachen Keywords so genannte Reaktionsgifs durchsuchen kann. Ein Reaktionsgif ist eine physische oder emotionale Reaktion, die in einer animierten Gif erfasst wird. Es wird als Reaktion auf jemanden oder etwas im Internet gepostet. Den Auswahlprozess eines Gifs habe ich in meinem nächsten Experiment automatisiert. Hier kann der Nutzer Text eingeben, der während des Schreibens an die Giphy API gesendet wird. Anschließend werden automatisch passende Reaktionsgifs auf der Zeichenfläche ausgegeben, ohne dass er selbst auswählen, oder bestätigen muss.



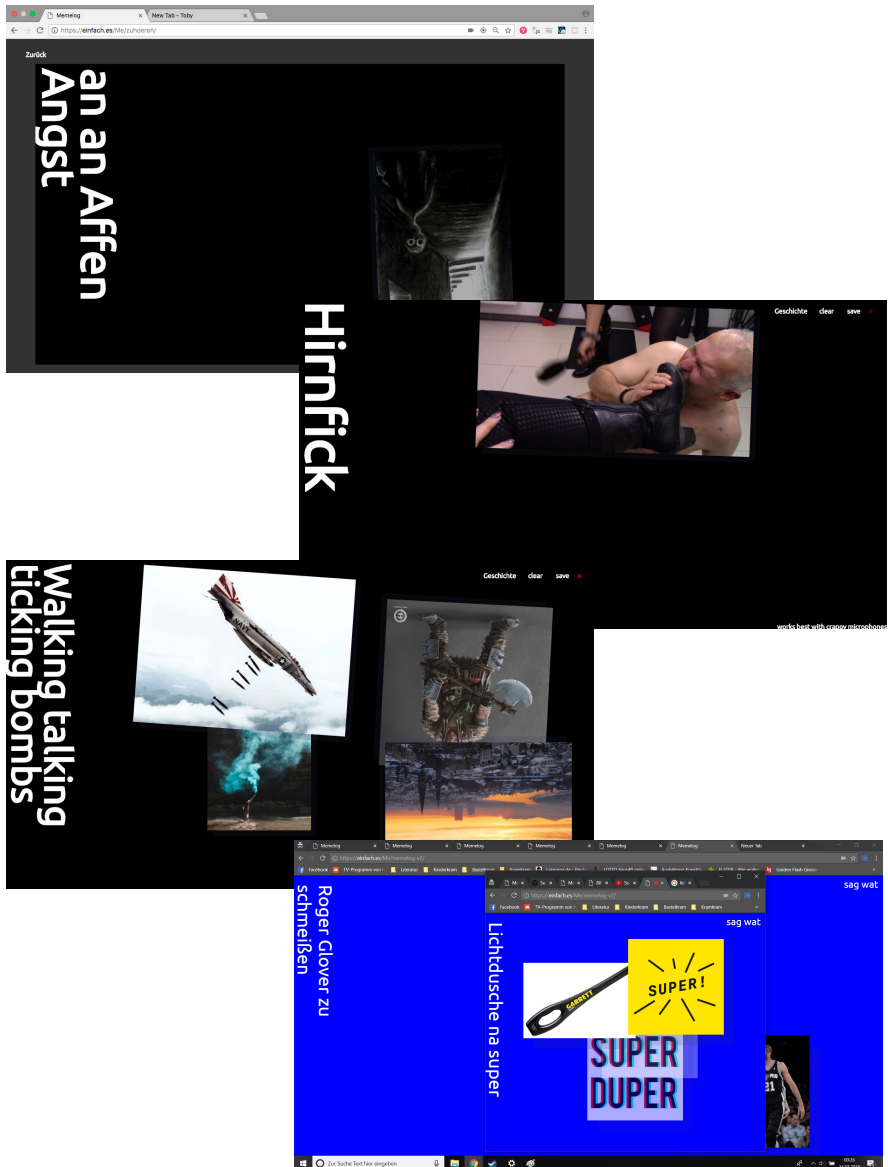
Fensteransicht des „Giphy ReactioGif“ Generators

Mir hat daran die einfache Ästhetik von Bild und Text, und die Überraschungskomponente gefallen. Nur die Tastatureingabe von Text war mir zu direkt, zu langweilig.

Nach diesem Experiment schaute ich mir den aktuellen Stand der Spracherkennungstechnologie an. Eigentlich ohne Erwartung, da ich selbst Sprachinterfaces kaum nutze, da ich sie für die meisten Anwendungszwecke zu sperrig empfinde. Und reden gefällt mir sowieso nicht so sehr..

Allerdings stellte sich sehr schnell heraus, dass ich mit der Spracheingabe genau die Interaktion gefunden hatte, die alles verband, was ich mir von meinem Projekt vorstellte. In den ersten Experimenten merkte ich, dass die Transkribierung mittlerweile sehr schnell funktioniert, und ihre Fehlerhaftigkeit für mein Vorhaben eher von Vorteil ist. Ich entwickelte einen ersten Sketch, der die Spracheingaben als Text in Echtzeit anzeigt, und dazu über die Microsoft Bildersuche API passende Bilder anzeigt.

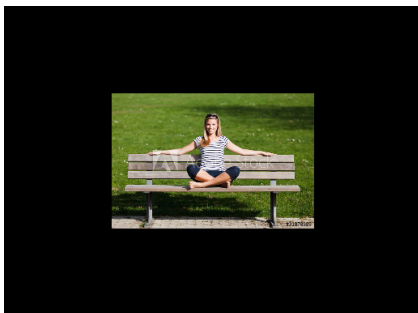
Schon das erste Experimente funktionierte erstaunlich gut. Ich habe es an Abenden mit Freunden nebenbei laufen lassen, um zu testen, wie es auf andere wirkte. Zu meiner Freude, kam es sehr gut an und wurde für einige Abende intensiv genutzt. Dabei kamen viel, sehr amüsante, und teilweise verstörende Collagen heraus. Vorallem die Kontrolllosigkeit des Programms machte seinen Reiz aus. Die erste Version stürzte allerdings sehr häufig ab, da es nur mit tricksen möglich war, die Transkripte in kurzen Abschnitten darzustellen.



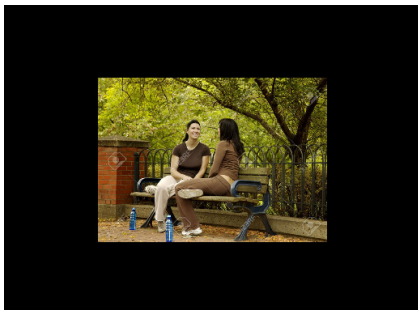
Ausschnitte aus der frühen Version des Sprachvisualizers

Nun ergab sich für mich der Titel meiner Forschung für die Bachelorarbeit: „Experimente zur Manifestation von Interaktion im hyperaktiven Raum“.

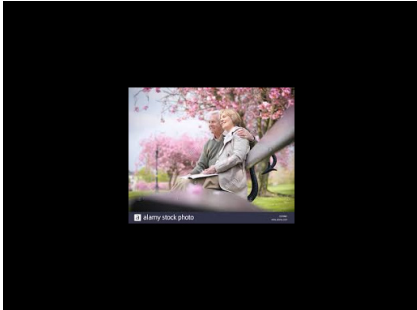
Ich entwickelte weitere Varianten, die fast alle mit Sprache als Eingabeform funktionieren. Eine Ausnahme bildete der „Assoziationsketch“, der mit Bildern als Input arbeitet. Hier wird über die Microsoft Bilderkennungs API das eingeebene Bild in Textform beschrieben, um anschließend mit dem Beschreibungstext ein neues, ähnliches Bild zu finden. Dieser Vorgang läuft in einer Endlosschleife.



"A women sitting on a park bank"



"Two women sitting on a park bank"



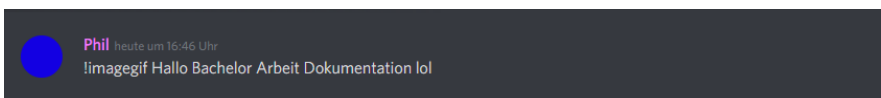
"A blossoming cherry tree"



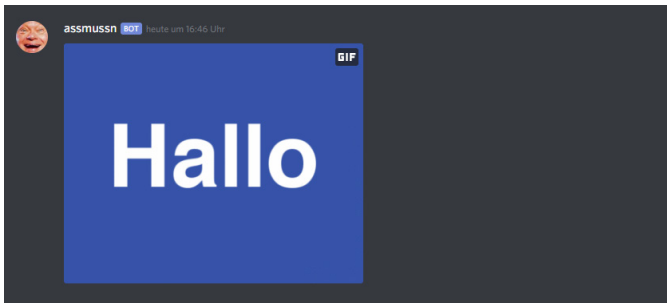
Frames aus dem „Assoziationsketch“

Neben meiner Hauptarbeit, die ich im Anschluss vorstellen möchte, habe ich einen Discord Bot entwickelt, der aus Texteingaben animierte gifs generiert. Dazu wird für jedes eingegebene Wort (beispielweise: „Hallo Bachelor Arbeit Dokumentation lol“) jeweils ein Frame mit Text und ein Frame mit passenden Bild generiert und anschließend aneinander gereiht.

Über einen Node.js Server verbindet sich der Bot mit dem Discord Server, liest die Nachrichten aus, und reagiert auf den Befehl !gif „text“ oder auch mit einem Zufallsgenerator zu zufälligen Zeitpunkten auf Nachrichten. Mit dem GraphicsMagick Image Processing System wird aus den Text- und Bildframes ein gif generiert. Im folgenden sehen sie beispielhaft den Ablauf von Eingabe bis Ausgabe.



```
GifFrame {
  text: 'Bachelor',
  img:
    [ [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object],
      [Object] ],
  imageType: 'fotografie',
  id: 3,
  compositionID: 610172,
  fileExtension: '.png',
  status: 'success',
  frameName: 'frame-3-610172.gif' },
```



Ausgabe des generierten gifs im Chat.



Übersicht der Frames des generierten gifs



Nun konzentrierte ich mich darauf, weitere Visualisierungsformen zu finden, um aus Sprache in Echtzeit Grafiken zu generieren. Dafür entwickelte ich eine Vielzahl an verschiedenen Experimenten, die alle dem gleichen Aufbau folgten. Da sich viele Teile der Sketche untereinander glichen, beschloß ich eine umfassende, sprachgesteuerte Webapp zu entwickeln, die als Wrapper für alle Experimente fungiert.

Neben der Visualisierung der Sprache in Form von Text und Bild, habe ich eine Feedbackschleife entwickelt, die transkribierte Texte wieder zu Sprache synthetisiert, um sie anschließend wieder zu transkribieren. Diese Endlosschleife generiert mit nur einem Input für einen unendlichen Zeitraum output.

Im folgenden möchte ich Sie durch alle meiner „Hyperfragmente“ führen, einen technischen Einblick über die Architektur geben und natürlich Einblick in die generative Bilderwelt geben.



# Technik

25



# Ich habe Webtechnologien genutzt, damit das Programm möglichst universal einsetzbar und leicht weiter verbreitbar ist.

Die ersten Experimente habe ich als jeweils eigenständige Webseiten entwickelt. Als dann fest stand, dass ich das Experimenten zum Konzept mache, begann ich eine Experiment-übergreifende Webapp zu entwickeln. Um zu ermöglichen, zwischen den verschiedenen Varianten schnell umschalten zu können..

Für die verschiedenen API Calls habe ich einen Node.js Backend Server eingesetzt. Zum einen, weil ich damit noch keine Erfahrung hatte, und es als Lernmöglichkeit nutzen wollte und zum anderen, um das Projekt übersichtlicher zu gestalten. Später habe ich eine kompaktere Variante entwickelt, die auch ohne Backend auskommt. So lässt sich das Programm leichter auf jedem Chrome fähigen Gerät ausführen. Für eine eingebaute Livestream Funktion ist das Backend aber nach wie vor notwendig.

Im Backend wird das gesamte Transkript gespeichert und passieren die API Calls zu den verschiedenen Suchmaschinen und der Übersetzungs API. Außerdem rendert das Backend die verschiedenen Ansichten des Frontends. So gibt es die zentrale Ansicht des Visualizers, sowie eine zweite für Chateingaben. Zusätzlich kann das Programm über eine Software wie Openbroadcaster auf die bekannten Livestreamplattformen übertragen werden. Hier lassen sich verschiedene Fenster Konstellationen einrichten, die über den Node.js Server angesteuert werden können.



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
C:\Users\phil\Desktop>cd /d D:\Dev-Cloud\bachelor\bachelor\backend
D:\Dev-Cloud\bachelor\bachelor\backend>node app
das
das ist
das ist ein
das ist ein bei
das ist ein weich
das ist ein Weichei
den
den Trans
den
den transkribier
den transkribierung
den transkribierung Verleih
den transkribierung Verlauf
```

Beispielhafter Transkribierungsverlauf für: „Das ist ein Beispiel für den Transkribierungsverlauf“

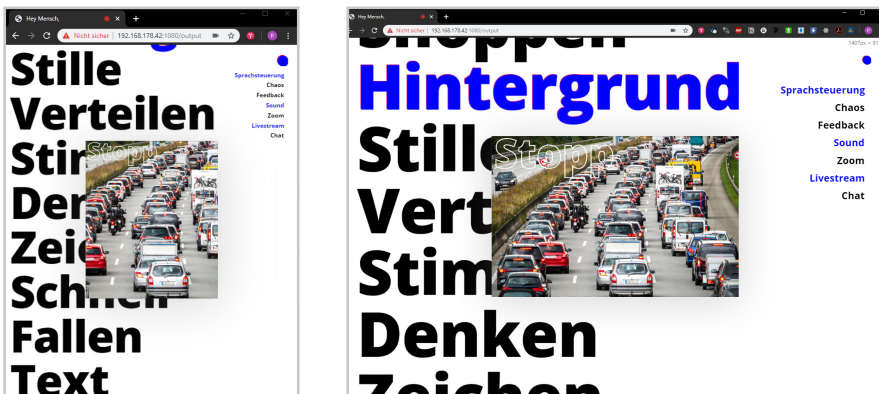
Die größte Herausforderung war das Frontend für den Visualizer zu bauen. Ich habe über den Zeitraum des Projekts viele, kleine Experimente entwickelt, die ich nun zu einem zusammenfügen musste. Jedes der Fragmente besteht aus einer anderen Kombination von Regeln.

Mir war es besonders wichtig, dass das Programm möglichst absturzfrei läuft. Das stellte sich als große Herausforderung dar, da durch die Spracheingabe alles in sehr hoher Frequenz ablaufen musste. Vorallem bei der Physikengine, animierten gifs und iframes kam das Programm schnell an seine Grenzen.

Damit das Programm flüssig läuft, auch wenn die API Anfragen stocken, habe ich alle Aufrufe mit asynchronen Funktionen realisiert. Da ich vorher nie mit solchen Funktionen gearbeitet habe, war es eine recht große Herausforderung.

Weiterhin habe ich einen großen Wert darauf gelegt, dass alle Funktionen über die Sprachsteuerung aufrufbar sind. So kann mit einem Sprachbefehl zwischen den verschiedenen Modi umgeschaltet werden, der Feedbackloop gestartet werden, Sound aktiviert werden, eine Ansicht aller generierten Frames gezeigt werden, der Livestream gestartet werden und ein Chat eingeblendet werden.

Die Webapp ist responsive entwickelt und passt sich somit jeder Fenstergröße an. Theoretisch ist auch eine Darstellung auf dem Smartphone möglich. Praktisch ist die Performance eines Mobilgeräts leider nicht ausreichend.



Darstellung bei kleinem Bildschirm (links). Darstellung bei großem Bildschirm (rechts)



Im folgenden sehen Sie Schemata der Softwarearchitektur des Programms, eine Übersicht über die Sprachbefehle und eine Auflistung der genutzten Technologien.

## Frontend

HTML

CSS

Jquery

GSAP

Matter.js

Pitchdetect.js

Ola.js

Speechsynthesis API

Smoothie.js

Web Speech API

## Backend

Node.js

OBS Studio

OBS Connector

QWANT Suchmaschine

Noun Project

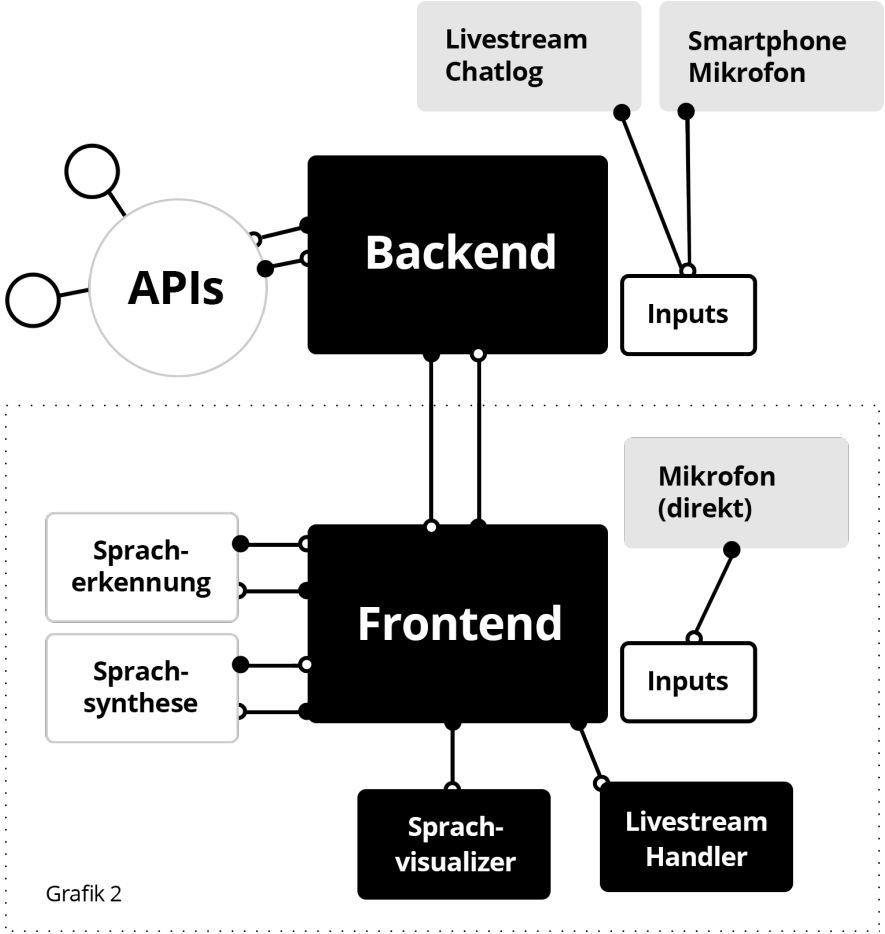
Yandex Translation

Twitch Bot

Discord Bot

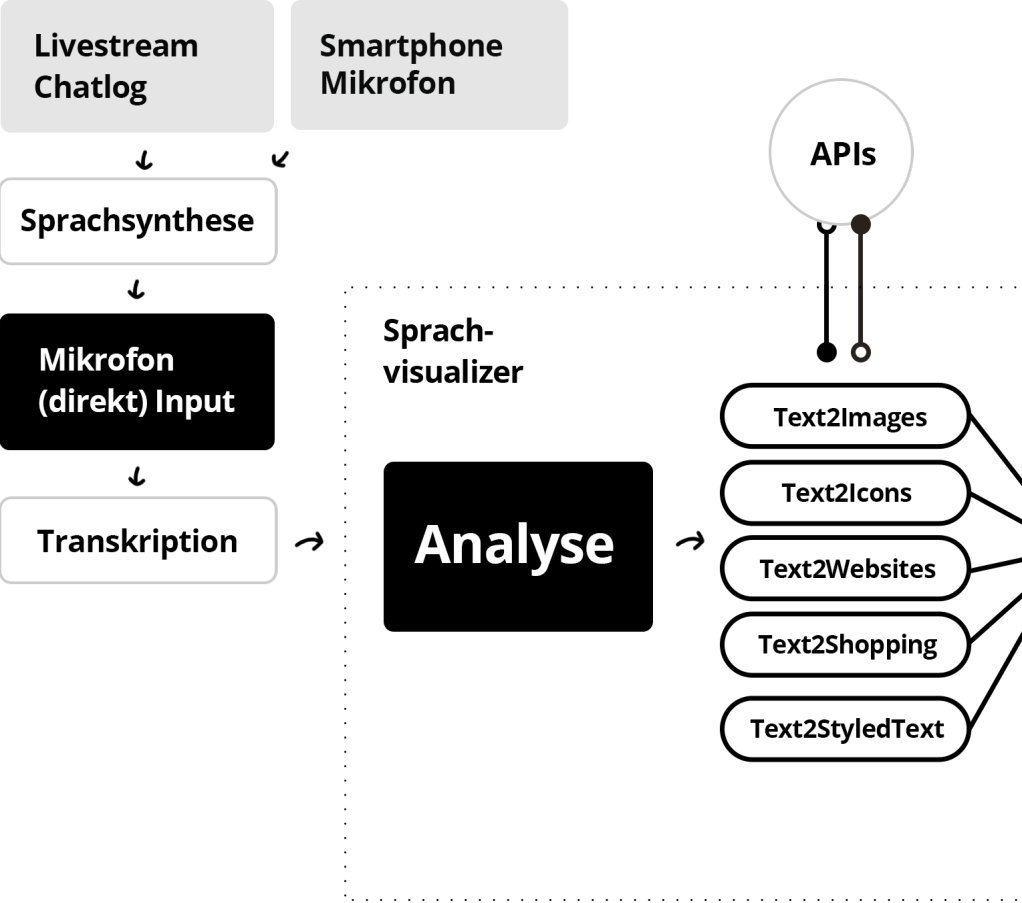
Express.js

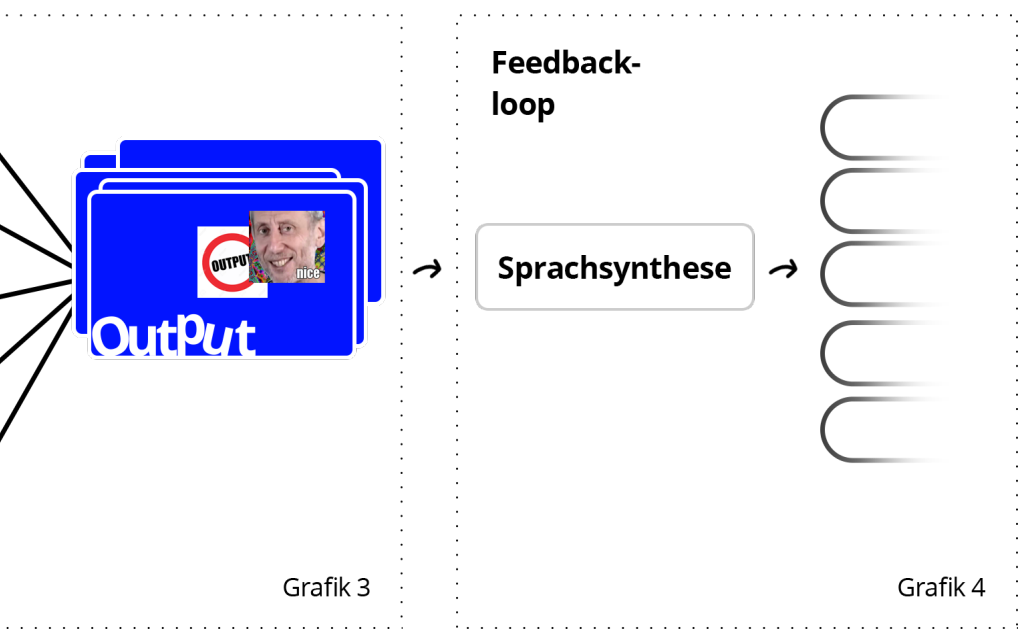
Websocket.js



Grafik 2

# Grafik 2: Detailansicht des Frontends

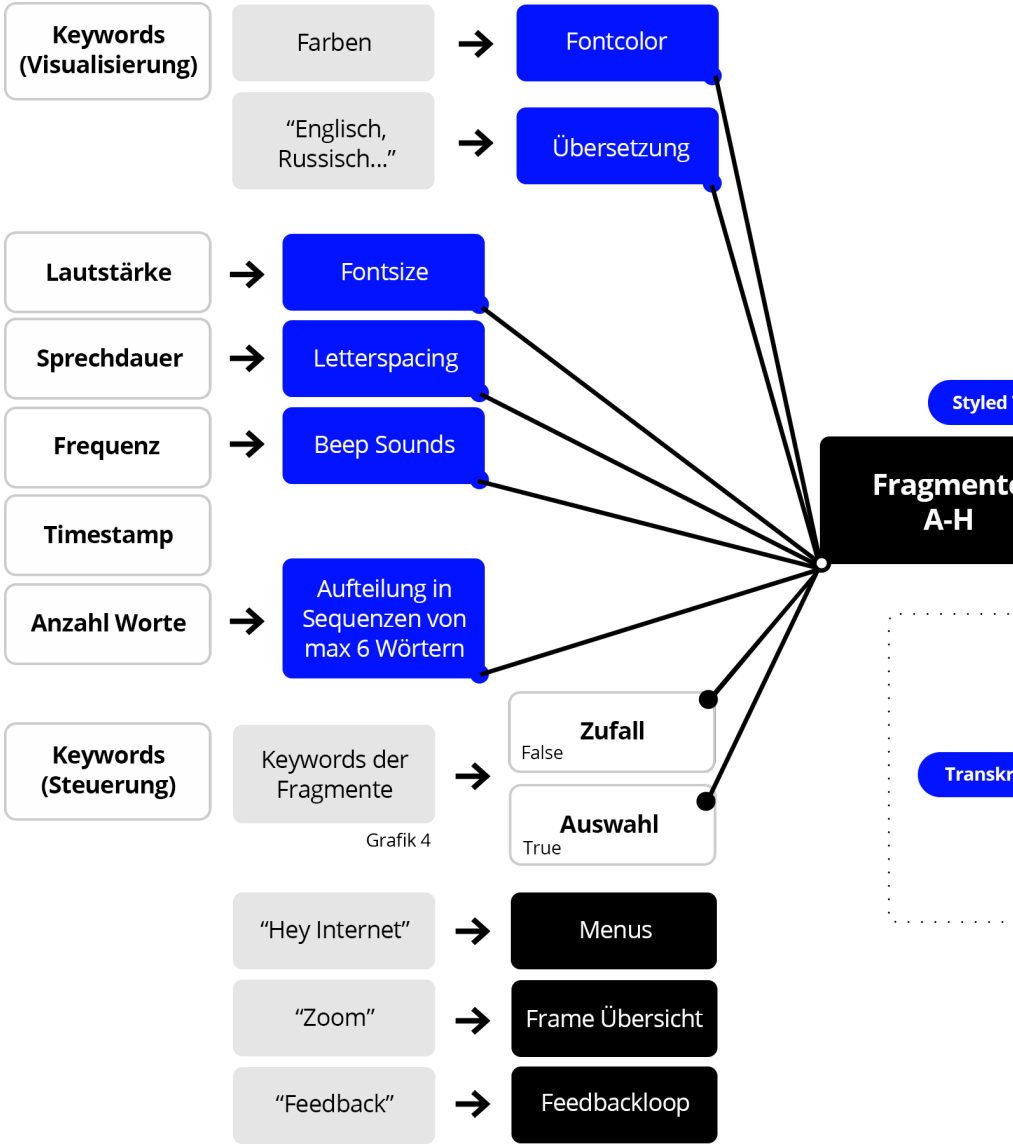




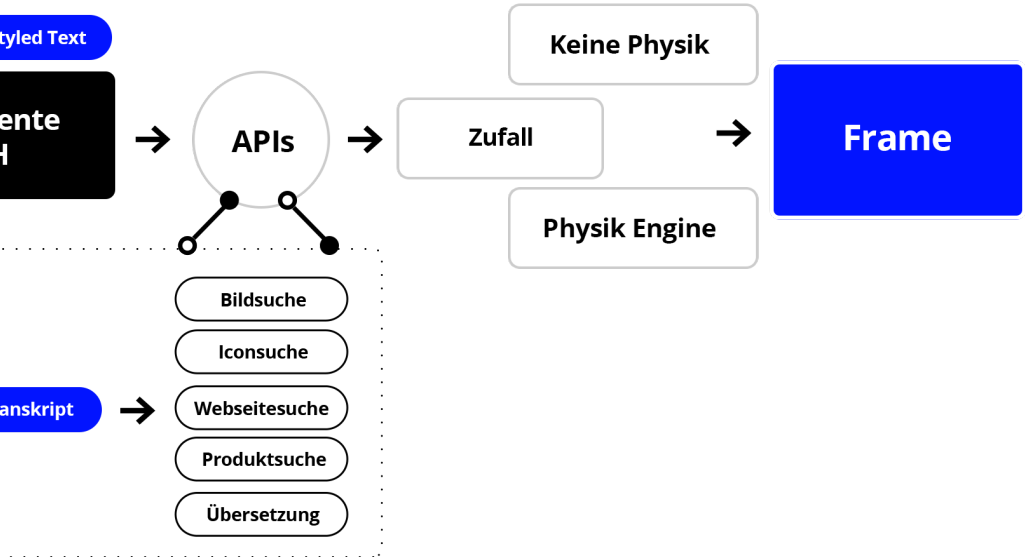
Grafik 3

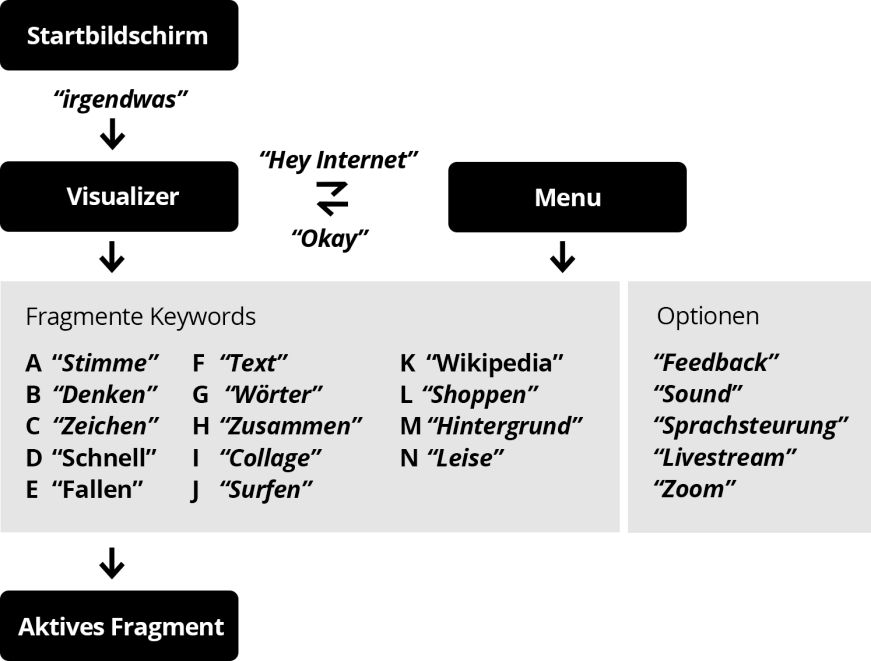
Grafik 4

# Grafik 3: Detailansicht Sprachvisualizer

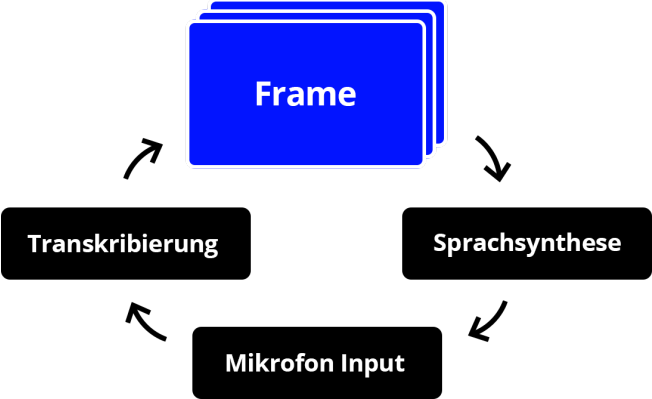


Grafik 4

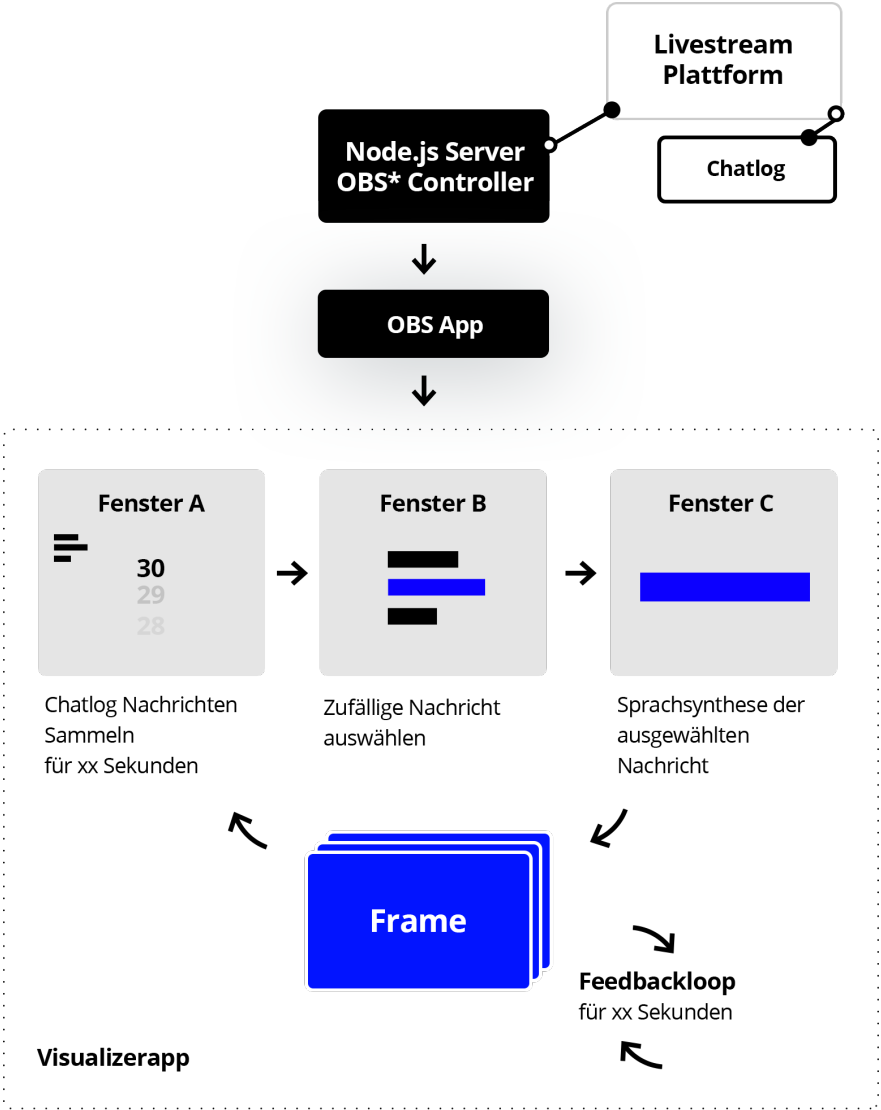




Grafik 4: Feedbackloop





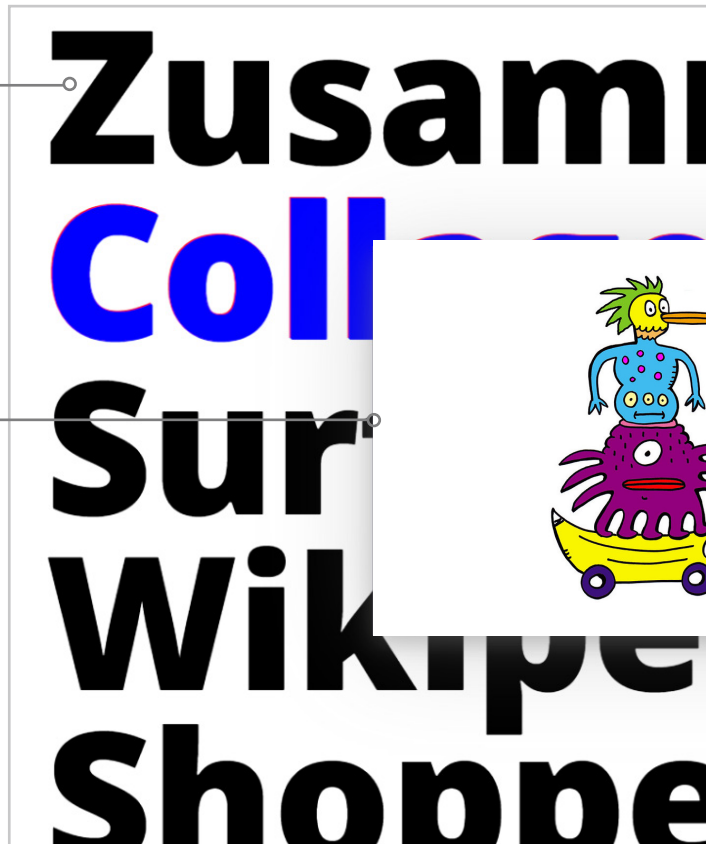


\*Open Broadcaster Livestream Tool

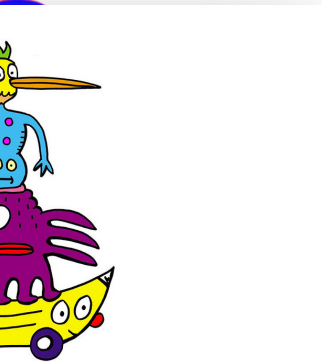
**Keywords der  
Fragmente**

Auflistung der Steuerungswörter für die verschiedenen Fragmente. Sie sind in einer Endlosschleife von unten nach oben animiert. Das aktive Fragment ist blau hervorgehoben.

**Ansicht des aktuellen  
Frames im Vordergrund**



# men



# zaid

# en

## Sprachsteuerung

- Chaos
- Feedback
- Sound
- Karte
- Nachrichten
- Chat

### Sprachsteuerung

Deaktiviert oder Aktiviert die Steuerung der Fragmente über transkribierte Keywords

### Chaos

Deaktiviert oder Aktiviert den Chaos Modus, in dem zufällig zwischen den Fragmenten gewechselt wird.

### Feedback

Deaktiviert oder Aktiviert den Feedback-loops. (siehe nächste Seite)

### Sound

Steuert die Soundeffekte

### Zoom

Deaktiviert oder Aktiviert die Übersicht der bisher generierten Frames. (siehe nächste Seite)

### Livestream

Deaktiviert oder Aktiviert die Möglichkeit über ein Chatfenster Nachrichten an das System zu senden. (siehe nächste Seite)

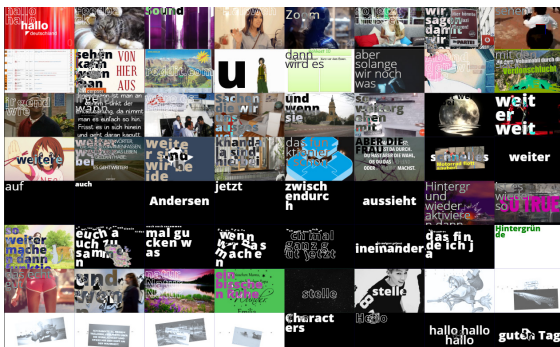
### Chat

Deaktiviert oder Aktiviert die Ansicht des Chats. (siehe nächste Seite)



Ansicht mit aktivem Feedbackloop. Rechte Leiste: Zeit bis zum nächsten Loop. Linke Leiste: Laufzeit des aktiven Feedbackloops.

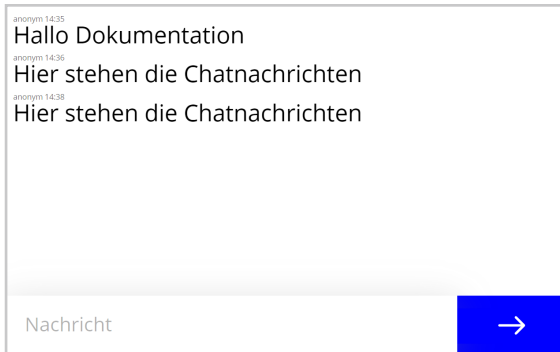
## Ansicht Frameübersicht (Zoom)



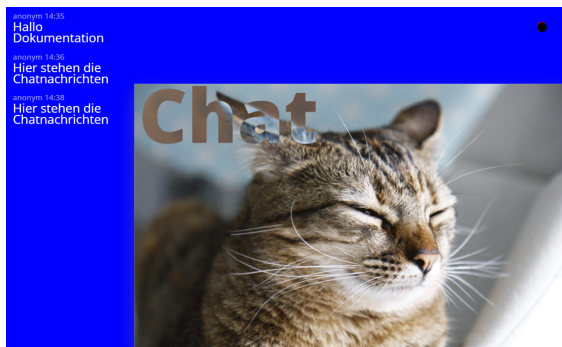
Ansicht der letzten 64 Frames. Aktuell sind nicht mehr gleichzeitig darstellbar, ohne dass die Performance leidet.

# Ansichten Livestream

43



Ansicht des Eingabefensters für den Chat. Der Chat ist über einen Link erreichbar.



Ansicht mit aktivem Feedbackloop. Rechte Leiste: Zeit bis zum nächsten Loop. Linke Leiste: Laufzeit des aktiven Feedbackloops.



Ansicht mit aktivem Feedbackloop. Rechte Leiste: Zeit bis zum nächsten Loop. Linke Leiste: Laufzeit des aktiven Feedbackloops.



Der blaue Rahmen wird für einen kurzen Moment eingeblendet, sobald der User ein Keyword zur Steuerung des Programmes nennt.

# Experimente

## Experimente

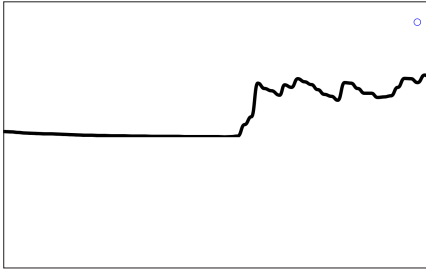
### Hyprfrg A-Q





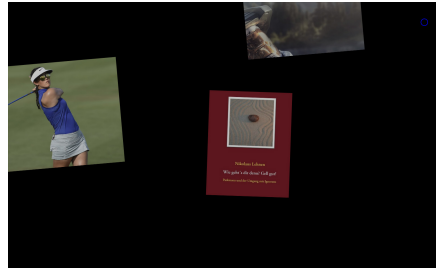
Im folgenden stelle ich die verschiedenen Varianten der Visualisierung vor. Je nach Regelwerk haben unterscheidet sich ihre Wirkung: von sehr schnell, hyperaktiv, bis ruhig und fast meditativ. Zur besseren Orientierung finden sich auf der nächsten Seite eine Übersicht der verschiedenen Hyperfragmente.

## HyprfrgA „Stimme“



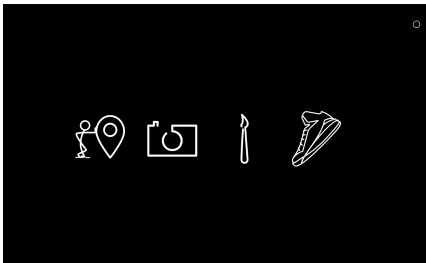
Graph des Lautstärke Verlaufs vom Mikrofon Input.  
Keyword: „Stimme“

## HyprfrgB „Denken“



Langsam verschwindende Bilder auf schwarzem Hintergrund.  
Keyword: „Denken“

## HyprfrgC „Zeichen“



Horizontal angeordnete weiße Icons.  
Keyword: „Symbole“

## HyprfrgD „Schneller Text“



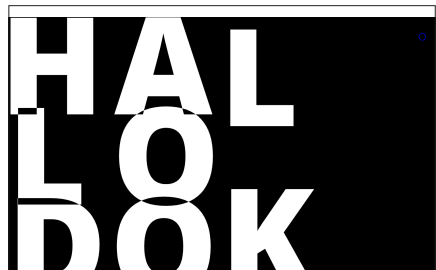
Schnell hintereinander dargestellte einzelne Wörter.  
Schriftgröße abhängig von Lautstärke. Keyword: „Schnell“

## HyprfrgE „Fallen“



Physikalisch fallende Satzfragmente mit wechselnder Gravitation in kleiner Schriftgröße. Keyword: „Fallen“

## HyprfrgF „Text“



Physikalisch fallende Satzfragmente mit von Lautstärke abhängiger Schriftgröße. Keyword: „Text“

HyprfrgG „Zusammen“



Kombination von Fragment E und F

HyprfrgH „Auseinander“



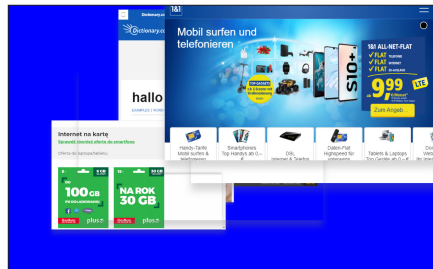
Ähnlich wie Fragment G, aber mit gemeinsamer Physik.

HyprfrgI „Collage“



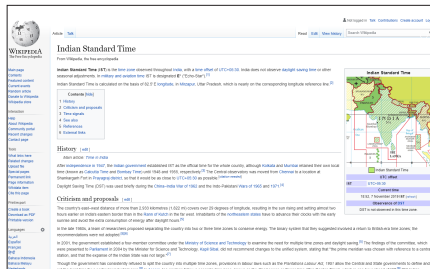
Kombination aus Text und Bild mit zufälliger Physik.

HyprfrgJ „Surfen“



Darstellung von Webseiten als Popovers.

HyprfrgK „Erklären“



Darstellung von Wikipedia Artikeln

HyprfrgL „Shoppen“



Darstellung von ecommerce Produkten

## HyprfrgM „Hintergrund“



Vollbild Ansicht von Bildern

## HyprfrgN „Stille“



Kleine Schriftgröße, hohe Laufweite und blasse, entsättigte Bilder.

## HyprfrgO „Chaos“



Kombination von allen Fragmenten. Zufälliges Umschalten zwischen den verschiedenen Modi.

## HyprfrgP „Feedback“



Glitchansicht innerhalb des Feedbackloops. Unten: Balken bis zum nächsten Loop.

## HyprfrgQ „Nachricht“



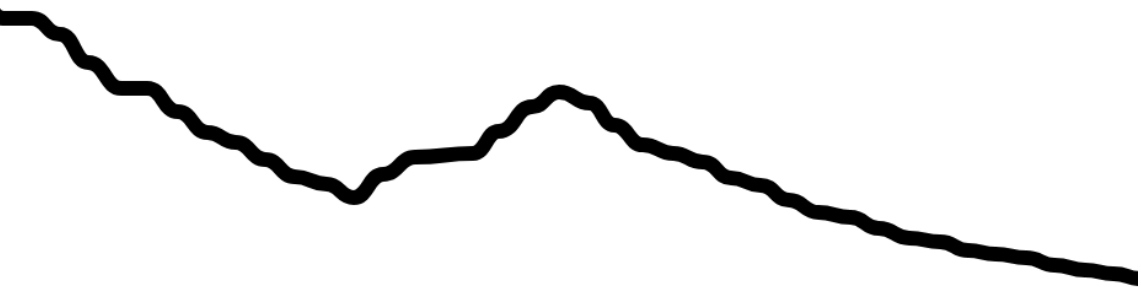
# A

51

Keyword: „Stimme“

Die Lautstärke des Mikrofoninputs wird als Graph dargestellt.









Keyword: „Denken“

Die transkribierten Spracheingaben werden zufällig in unterschiedlich lange Satzfragmente zerlegt. Anschließend werden die Textfragmente mit Hilfe der QWANT-Suchmaschine in passende Bilder übersetzt. Die Bilder erscheinen zufällig auf der Zeichenfläche und verschwinden langsam im Hintergrund.



*„Es ist irgendwie seltsam, wie wir im Grunde genommen ein endloses mentales Gespräch mit uns selbst führen.“*

*/DamnFossilMonkey on reddit/showerthoughts*



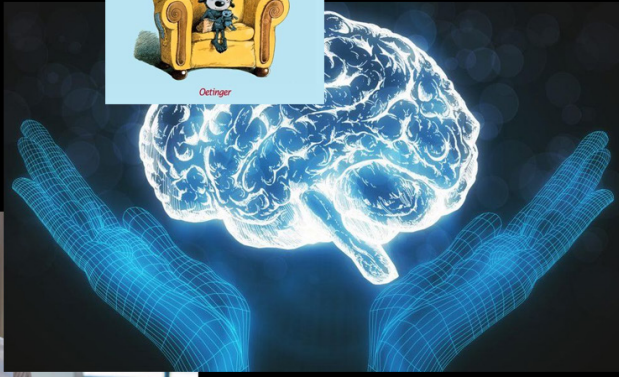
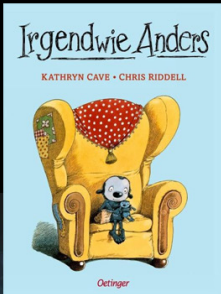
Wir



**selbst**



eltsam  
n · seltsamer  
eltsamsten





# C

Keyword: „Zeichen“

Die transkribierten Spracheingaben werden in Wortfragmente zerlegt, mit der Yandex Translation API in die englische Sprache übersetzt, um anschließend mit der (englischsprachigen) NounProject API passende Icons zu finden. Die gefundenen Icons werden zentriert, horizontal angeordnet und aneinander gereiht ausgegeben.

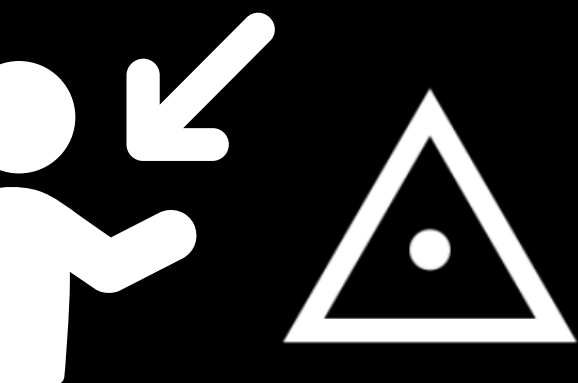




*„Ok, ich verstehe.“*

*zufälliger Leser*

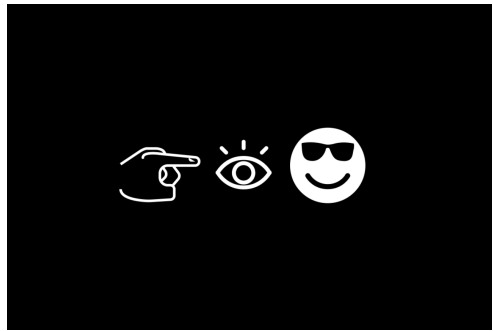
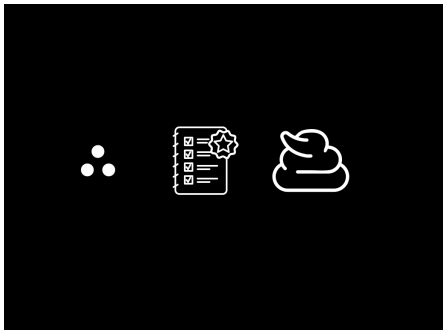




*„So eine Scheisse“*

*„Das sieht cool aus.“*

*„Ich verstehe nicht“*





# D

71

Keyword: „Schneller Text“

Die Spracheingaben werden in einzelne Wörter zerlegt. Jedes Wort wird in einem einzelnen Frame dargestellt. Die SPRACHLAUSTÄRKE VERÄNDERT DIE SCHRIFTGRÖÖE. **WIRD SEHR LAUT GESPROCHEN, INVERTIERT SICH TEXT UND HINTERGRUNDFARBE.**

die

**Spracheingabe**

wäre

**bindewörter**

Z

**zerlegt**

**JEDES**

**Wort**

die

**1**

**die**  
einzelne

einzelnen  
die

einzelnen

Fahrgestell  
einzelnen

Fahrgestell

**DIE**

**Sprache**  
Lautstärke

laut

Sprachlaute

**Lautstärke**

Lautstärke



veränder  
t

DIE

SCHRIFT

H

H

WI  
RD

SCHRIFT

LAUT

LAUT

GESPRO  
CHEN

IN

U  
S

U  
S

IHR

WIE  
VIEL

TEXTE

UND

HIN

habe

HIN

Farbe



# E

Keyword: „Fallen“

Die Spracheingaben werden über einen längeren Zeitraum transkribiert. Die Texte fallen als physikalische Objekte auf einer Zeichenfläche nach unten. Manchmal dreht sich die Gravitation um, und sie fallen in die andere Richtung.



htund sie  
Bericht sie  
vitationund fallen  
Gravitation sie  
ein Flächen wie Objekte  
einen als längeren  
wiewird diefallen  
itraumwiewirdumundindie  
Texte TextefallGravitation  
erdedie werdeFall  
cheingabewerde Zeichenfläche

auf ein  
Zeitraum  
Richtung  
und



# F

79

Keyword: „Text“

Satzfragmente mit von Lautstärke abhängiger Schriftgröße mit einer Physikengine.

A B C



THE  
F  
SEE  
N



# G

Keyword: „Wörter“

Ist eine Kombination aus E und F. Im Hintergrund fallen die Textfragmente über einen längeren Zeitraum. Im Vordergrund über einen kurzen Zeitraum. Sie beeinflussen sich physikalisch nicht gegenseitig.

über

in

urzen

zeit

Zeitraum Importe überaus fr  
aus Fund ist eine Kombi ist  
Import über  
Länge  
und  
punkt



n

ein  
e  
ein  
ragman  
über  
kurzen  
3  
Zeitraum  
eine  
Kombination  
Ze  
Hinter  
Hintergrundfallendfragman



# H

87

Keyword: „Zusammen“

In jedem Frame erscheint zusätzlich zum aktuellen Text ein Teil des Textes vom vorherigen Frame als Dachzeile. Dachzeile und Haupttext beeinflussen sich gegenseitig physikalisch.

in jedem  
in jedi<sup>e</sup>  
m fre

0

zusä  
zlich

aktuelle  
ist ein Te  
il des

ist ein Teil des  
**das vom v**

4

MIR ALS DER  
**NAC  
HTS**

**Text für ei**

7



ät  
n

ZUSÄTZLICH

# AKTUELL E

2

3

vor

das vom v

m<sup>or</sup>  
I s i r a  
r d e

5

6

ein

8

sich gegen i  
tig Physik se

9



Keyword: „Collage“

Die Spracheingabe wird in Bilder und Text übersetzt. Die Bilder werden zufällig auf der Zeichenfläche angeordnet. Bei wenig Wörtern wird der Text zentriert, sonst linksbündig ausgerichtet. Die Physik schaltet sich zufällig an und aus.

**Bitte beachten Sie auch die Rückseite dieses Postings.  
Danke.**

4

F

0

h

044

# BIT TE



# beachten



sie auch



**Rückseite**



SES



DEI




P





# danke





A YouTube video player interface. The video content is a black and white line drawing of Naval Ravikant, a man with short hair, wearing a green polo shirt, smiling and gesturing with his hands. The video player includes a progress bar at 0:10 / 3:22, a volume icon, and various control icons (back, play, forward, mute, settings, full screen, share, download). The text "AFTER SKOOL" is visible in the bottom right corner of the video frame.

The Modern Struggle - Naval Ravikant

412.749 Aufrufe • 23.07.2019  28.329  469  TEILEN  SPEICHERN ...

*„Most of modern life, all our desires are desires of abundance, not desires of scarcity. All times that we may have starved. Aah, you know. All times we got sugar that was a wonderful thing. I should have eaten all the sugar I've gotten my hands on. If I got a piece of news or gossip that was interesting data that would have helped my life and moved me forward. If I'd gotten some brief amount of entertainment, whether through video games or magazines or whatever, that would have been good. Now it's all diseases of abundance. We are overexposed to everything. The human brain is not designed to absorb all the world's breaking news 24/7 injected straight into your skull with clickbait headline news. If you pay attention to that stuff, even if you are well-meaning, even if you are sound of mind and body, it will eventually drive you insane. This goes back to Clockwork Orange where he has his eyes open and is forced to watch the news.“*

Naval Ravikant in: the Joe Rogan Podcast

... TODAY  
... TOMORROW

ase

HIGH  
T  
DISEA  
SE OF

all times a

ard

Sunbury

entertainme  
nt

magazine

to

the  
wor  
bre  
g news  
xx

emergencies

your skull with clear

es

what's the  
news

bu think  
th

right now because  
these are

nd

literally  
best  
Mind  
of

figuring out  
how

THE NEWS  
SAID IF YOU  
FALL

our

you have your dating  
only you had  
your

you

nationality  
meaning  
and support

ADING...

your friends  
don't

you don't  
have any

don't  
believe in  
ion and

of  
n  
Communism

LOOK AT OUR  
SOCIAL MEDIA

Dave  
massage tool

Skinner

sugar levels



a wonder

that would have been good



get my hands on if I



THE NEWS AND GOSSIP



that wouldn't help

now it's all



Overexposed



Overexposed

the human

IF YOU PAY



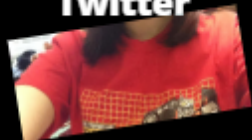
that stuff even



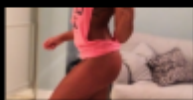
that stuff even even if you



Twitter



Instagram



WEATHER



SOC



predicted your brain will get



this is the



the modern strike



struggled used to be

struggling

modern

free everything's become



EastEnders



anyway it's fine



that's fantastic but



when they come



was just going to click



put the phone down



food then taking sugar then



put it into





# J

Keyword: „Surfen“


Die Spracheingaben werden zufällig in fragmentierte Sätze zerlegt um anschließend mit der QWANT-Suchmaschine nach relevanten Webseiten zu suchen. Diese werden anschließend zufällig als Popups auf der Zeichenfläche visualisiert.





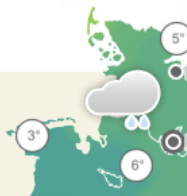
*„Das Klick-Vieh, das sind wir“*

*Spiegel Online, Samstag 14.09.2019 15:59 Uhr*

☰  **wetter.de** Ort

HOME

Wetter Deutschland



Endlich wieder trockener

Das Regentief gibt langsam auf und hinterlässt heute recht hartnäckige Nebel- und Hochnebelfelder, die der Sonne nur wenig Chancen lassen. Im Nordosten fallen noch letzte Tropfen. Insgesamt bleibt es überall eher trüb bei 2 bis 8 Grad.

Wetterbericht für den 20.11.2019

 **GIGA** [TECH](#) [ANDROID](#) [APPLE](#) [WIN](#)

[NEWS](#) [DOWNLOADS](#) [TREIBER](#) [PORTABLE](#)

**Wie schnell klicke ich?**

 Martin Maciej am 19.04.2016, 11:01 Uhr 

[Share](#) [Tweet](#)

Ihr habt spontan Langeweile oder wartet sel ihr darüber hinaus schon immer die Frage „I könnt ihr euch die Zeit spielerisch vertreiben messen. Trommelt ihr ein paar Freunde zusa Spiel um den Klickrekord im Büro, in der Sch

Klicke dir die gefällt.

**KLICK**

☰

**Willkommen auf Klick-Welt.de**  
Hier erwartet dich ein einzigartiges System mit dem du im Handumdrehen deine Verdienste verbessern kannst:

ne Aktivität in den jeweiligen reichen wird belohnt, so erhältst du p... mit denen du dir ... gungen der Vergütung bzw. bei ... reichen auch Verbesserungen ... kaufen kannst. So verdienst du auf Dauer sichtbar mehr und da die

das  
Klick  
wie

das  
sind  
wie



```
C:\WINDOWS\system32\cmd.exe
description:
  AudienceRating: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, Brand: Atari, Binding: Videospiel, Edition: Standard, Label: NAMCO BANDAI Partners, Publisher: NAMCO',
  image: [Object],
  title:
    'Atari - <b>Test</b> Drive Unlimited - Preis vom 18.11.2019 05:56:55 h' } } ]
reset
reset
https://get.adobe.com/reader/?loc=de
https://www.hellobank.at/
https://hellowerlinden.de/
https://www.hellomagazine.com/
https://www.rtl.de/cms/sendungen/das-supertalent.html
https://www.klickandshow.com/
https://klick-welt.de/
https://www.giga.de/hardware/microsoft-ready-maus/specials/wie-schnell-klicke-ich-klicks-pro-sekunde/
https://www.kunst-zeiten.de/Paul_Klee-Werk
https://www.3sat.de/programm/3sat-livestream-100.html
https://wlr-elektronik.de/
https://www.wetter.de/
https://klick-welt.de/
https://www.giga.de/hardware/microsoft-ready-maus/specials/wie-schnell-klicke-ich-klicks-pro-sekunde/
https://www.tvspielfilm.de/tv-programm/tv-sender/
http://www.uni-protokolle.de/foren/viewt/259736,0.html
https://www.giga.de/spiele/fortnite/gallery/fortnite-br-das-sind-die-5-seltensten-skins-fuer-den-pvp-modus/
https://www.sport1.de/
https://www.capital.de/wirtschaft-politik/forbes-ranking-das-sind-die-groessten-versicherungskonzerne-der-weltversicherungsfirmen
https://www.dvag.de/dvag/das-unternehmen.html
```

Konsole des Backends mit den gefundenen Links

# K

103

Keyword: „Erklären“

Das Transkript wird in einzelne Wörter zerlegt um anschließend nach relevanten Wikipedia Artikeln zu suchen. Diese werden anschließend vollflächig auf der Zeichenfläche visualisiert.



*„The WorldWideWeb (W3) is a wide-area hypermedia information retrieval initiative aiming to give universal access to a large universe of documents.“*

<http://info.cern.ch/hypertext/WWW/TheProject.html>









# L

Keyword: „Shoppen“

Die Spracheingaben werden in einzelne Wörter zerlegt. Mit der QWANT-Suchmaschine werden ecommerce Produkte zu den Wörtern gesucht. Die Produkte werden mit Text, Bild und einem verlinkten Button zum Onlineshop dargestellt.



*„Umsatz ist der Applaus  
der Kundschaft“*

*Prof. Götz W. Werner*

# Umsatz

Binding: Taschenbuch, Edition: 2,  
Auflage 2014, Label: bhv,  
Publisher: bhv, medium:  
Taschenbuch, numberOfPages:  
384, publicationDate: 2014-04-04,  
authors



[jetzt kaufen](#)

# ist

IST Set 4 ohne Flussregler -  
rezeptfrei - Krankenbedarf von  
I.S.T. Intensiv-Service-Team GmbH  
-- 1 St



[jetzt kaufen](#)

# der

Der König der Löwen bei EMP -  
Der König der Löwen Der König  
der Löwen (Original  
Filmsoundtrack) Unisex CD. Farbe:  
multicolor, Hauptmaterial:



[jetzt kaufen](#)

# Applaus

Binding: Broschiert, Label: Klett,  
Publisher: Klett, medium:  
Broschiert, numberOfPages: 48,  
publicationDate: 2002-01-01,  
authors: Herbert Schiffels,  
languages



[jetzt kaufen](#)

# der

Geschmiedet vom dunklen  
Herrscher Sauron in den Tiefen  
des Schicksalsberges und mit  
einer Macht versehen, die  
ihresgleichen sucht: Der Eine Ring  
oder der



[jetzt kaufen](#)

# Kundschaft

Gedore Zangen-  
Schraubendreher-Sortiment  
2836149, 9-teilig, Werkzeug-Set  
schwarz/blau, mit  
Spannungsprüfer, in i-BOXX 72  
Kreuzschlitz (PH), Schlitz  
Kunststoff-Koffer



[jetzt kaufen](#)

**amazon** prime

Hello, philipp **Konto und Listen** **Warenkorb und Best.**

Lieferung an philipp **28199 Bremen** **Prime Video**

**Bücher** Erweiterte Suche **Stöbern** Amazon Charts **Bestseller & mehr** **Neuheiten** Hörbücher **Fremdsprachige Bücher** Taschenbücher **Fachbücher** Schulbücher

**Kunden, die Erfolgsrezept Internet: Einfach zu mehr Umsatz, Zeit und Freiheit angesehen haben, haben es angesehen**

**Jetzt zum eigenen Einkommen im Internet: Grundlagen, Methoden und Expertentipps**  
**Affiliate Marketing**  
 4,5 Sterne (51)  
 EUR 19,90 + Prime  
 5 gebraucht und neu ab EUR 14,61

**Die 4-Stunden-Woche**  
 Die 4-Stunden-Woche: Mehr Zeit, mehr Geld, mehr Leben  
 4,5 Sterne (539)  
 EUR 11,00 + Prime  
 36 gebraucht und neu ab EUR 4,94

**DO IT YOURSELF RENTE**

**Bücher** > Business & Karriere > E-Business

**Clicks Into Buch**  
 Das Erfolgsrezept Internet  
 Einfach zu mehr Umsatz, Zeit und Freiheit  
 über 200 Seiten  
 € 19,99

**Erfolgsrezept Internet: Einfach zu mehr Umsatz, Zeit und Freiheit**  
 Broschürlert - 4. April 2014  
 von Johann Fischler (Autor)  
 4,5 Sterne (51) - 32 Sternebewertungen

Alle 5 Formate und Ausgaben anzeigen

**Broschürlert**  
 9,99 €

Lieferung 9.-12. Nov., wenn Sie Standardversand an der Kasse wählen. Siehe Details.  
 1 neu ab € 9,99 | 9 gebraucht ab € 0,89

**Hinweis:** Keine Versandvorteile durch Amazon Prime.

**prime reading** PRIME-MITGLIEDER LESEN GRATIS Hier klicken >

Leserstimmen auf Amazon.de zur ersten Auflage

**EMP** **100% Lizenziert**

Wohin suchst du?

**Neu** **Frauen** **Männer** **Große Größen** **Bands** **Filme & Serien** **Gaming** **Fun & Lifestyle**

SALE % **localmart reduziert!**

**Disney DER KÖNIG DER LÖWEN**

**Kategorien**

- Filme & Serien
- Der König der Löwen
  - Accessories
  - Bekleidung
  - Figuren
  - Küchenzubehör
  - Schmuck
  - Wohnaccessoires
  - Raffki
  - Scar
  - Simba
  - Timon & Pumba

Sortieren nach Bitte wählen

20%

THE KING OF THE IDIOTS

20%

Wir verwenden auf unserer Seite Cookies, denen Du mit der weiteren Nutzung zustimmst. Mehr Informationen zu Cookies und deren Deaktivierung findest du unter:

**OTTO** **Suchbegriff / Artikelnr. eingeben** **Service** **Mein Konto** **Marktzettel** **Warenkorb**

Weihnachten · Damen · Herren · Kinder · Wäsche/Bademode · Sport · Schuhe · Große Größen  
 Multimedia · Haushalt · Küche · Heimtextilien · Möbel · Baumarkt · Spielzeug · Marken · %Sale%

**Startseite** | **Damen** | **Accessories** | **Schmuck** | **Goldringe**

**Hot-News** **Der Herr der Ringe Goldring »Der Eine Ring - Rotgold, 10004077, 10004078, 10004079« Made in Germany**

☆☆☆☆ (1) anzeigen >

**€ 1.220,00** inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten

**119 €** oder € 33,55 in 48 Raten | **Datenschutzrechner**

> 0% Finanzierung zum Black-Friday

Farbe: **Rotgold 585**

Größe: **50**

Größentabelle

**lieferbar in 5-8 Werktagen**

**In den Warenkorb**

Artikel merken

**Produktbeschreibung**

Artikel-Nr.: 3090944243

**Wichtige Informationen:**

- Bedienungsanleitung (PDF)
- Schließmaschine (PDF)

100 Tage Zahlpause  Sicherer Kauf auf Rechnung  Einfache Ratenzahlung  PaketShop-Lieferung möglich

**DocMorris Die Apotheke.** **Begriff, PZN, Medikament** **Suchen**

**Produkte** **Angebote** **Markenshops** **Themen** **Service** **Rezept einlösen**

Startseite > **Produkte** > **IST SET 111 Portnadelwechsel mit GRIPPER**

**Übersicht** **Erfahrungen & Bewertungen**

**IST SET 111 Portnadelwechsel mit GRIPPER**  
 Jetzt die erste Bewertung abgeben

- Schneller & zuverlässiger Versand
- Schon ab 19 Euro versandkostenfrei
- Vielfältige Zahlarten

Packungsgröße: 10 St.  
 PZN: 10849533

Darreichungsform: Infusionsset  
 Verwendungszweck: ohne Rezept  
 Anbieter: I.S.T. Intensiv-Service-Team GmbH

Abbildung ähnlich

**Marken**

**Fragen? Jetzt zum Chat** Sie die Packungsbelle (bei Hellwässern das Etikett) und fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker. Bei Tierarzt nennen Sie den Namen des Tieres.

**medimops.de** **KEINE VERSANDKOSTEN** **ANMELDEN** **MEIN KONTO**

In allen Kategorien stöbern **Was** **Suchbegriff eingeben**

Navigation: Zurück **Startseite** · **Bücher** · **Learnit & Nachhilfen** · **Unterricht & Lernhilfen** · **Unternehmen** · **Allgemein** · **Applaus, H.18** · **Rhythmus-Training, Sp...**

**Applaus, H.18 : Rhythmus-Training, Spielheft m. 2 Audio-CDs**  
 EAN: 978312178805  
 von: Herbert Schöffel  
 Kategorie: Allgemein

Neu 29,80 € Sie sparen 13,09 € (35 %) sofort lieferbar **24,41 € \***  
 inkl. MwSt., zzgl. Versandkosten

Menge:  **In den Warenkorb**

Keine Bewertungen

Getraucht - Gut **24,41 €**

Geprüfte Gebrauchtware  
 Versandkosten ab 10 Euro

**Inhalt**

Artikel haben wir leider keine ausführliche Beschreibung zu diesem Artikel.

**Medium:** Broschürlert  
**Seltenzahl:** 48  
**Erscheinungsdatum:** 2002-01-01  
**Sprache:** Deutsch  
**Herausgeber:** Klart  
 Bei Amazon kaufen  
 Die gelieferte Auflage kann ggf. abweichen

**Das könnte Ihnen auch gefallen**

**ALTERNATE** **Suchbegriff eingeben** **Mein Konto**

Hardware **PC** **Smartphone** **Apple** **Fernseher** **Software** **Smart Home** **Outdoor** **Werkzeug** **Haushalt**

Gaming **Notebook** **Kamera** **Tablet** **Audio** **Spielzeug** **Grill** **E-Bike** **Garten** **Outdoor**

**FACTS/DEALS** **TOPSELLER** **AKTIONEN** **MARKENPORTALE** **LIFESTYLE & MEHR** **Facebook** **Twitter** **YouTube**

**Werkzeug**

**Geodore Zangen-Schraubendreher-Sortiment 2836149, 9-teilig, Werkzeug-Set schwarz/blau**  
 (schwarz/blau, mit Spannungsprüfer, in F-BOXOX 72)

9-teilig  
 9-teilig  
 Profil: Kreuzschlitz (PH), Schlitz  
 3 Behälter: Kunststoff-Koffer  
 0 Bewertungen | Jetzt bewerten

Fragen und Antworten | Jetzt erste Frage stellen

**€ 122,90\*** zzgl. Versand ab € 19\*\*

Lieferung zwischen Mi. 18. und Di. 19. November 2

**In den Warenkorb** **Vergleichen**

Alle kann von Original abweichen

**Details**

**Cookies und Tracking**

Für die ordnungsgemäße Funktion unserer Website (z.B. Navigation, Warenkorb, Kundenkonto) setzen wir so genannte Cookies ein. Darüber hinaus verwenden wir Cookies, Pixel und vergleichbare Technologien, um unsere Website an Ihre bevorzugte Verhaltensmuster anzupassen. Informationen über die Art und Weise der Nutzung unserer Website für Optimierungszwecke zu erhalten und personalisierte Werbung anzeigen zu können. Zu Verweigerung können diese Daten auch an Dritte, wie z.B. Suchmaschinenanbieter, Social Networks oder Werbetreibenden weitergegeben werden.

Wichtigere Informationen hierzu sind in unserer **Datenschutzklärung** bei dem Unterpunkt **Cookies** zu finden.

Bitte wählen Sie nachfolgend, welche Cookies gesetzt werden dürfen, und bestätigen Sie dies durch "Auswahl bestätigen" oder akzeptieren Sie alle Cookies durch "Alle auswählen".

Notwendig  Präferenzen  Statistiken  Marketing

**Auswahl bestätigen** **Alle auswählen**





# M

115

Keyword: „Hintergrund“

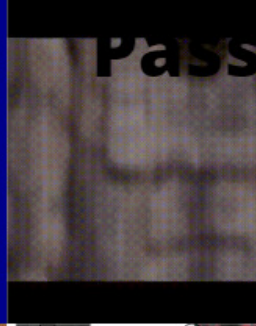
Die Spracheingaben werden als vollflächige Bilder dargestellt mit Text im Vordergrund.







ICH HABE MEIN



Pass



sie verändern

Die Zukunft gehört denen, die sie verändern.

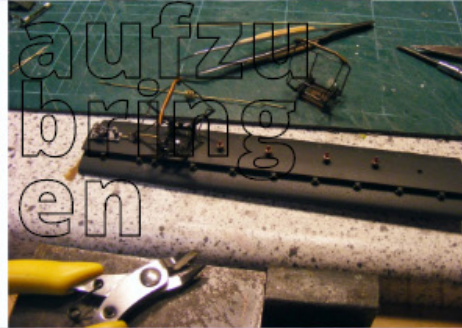


damit sich au

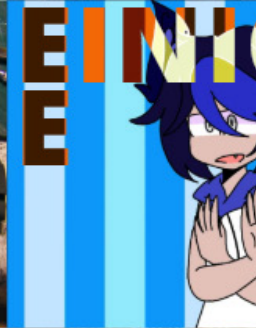


trinken und für

10



aufzubringen



EINIGE



aber immer noch



mengenanzahl



verborgen um zu



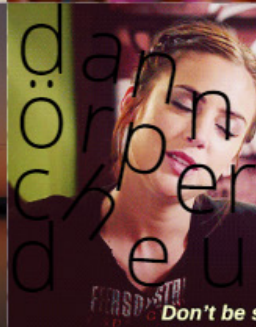
Mensch



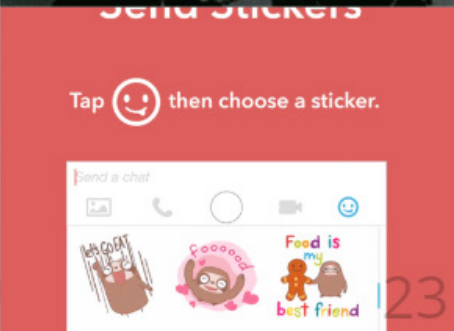
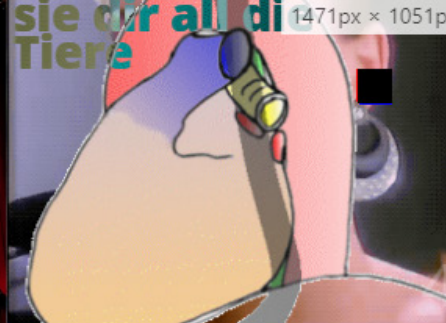
Aus Angst, das Falsche zu tun tun viele gar nicht an

enommen

STRUCH 24 TAGES



dann über die









e s g i b t

n i c h t s





Stille RS



geladene Kanone





# O

125

Keyword: „Chaos“

Kombiniert alle Fragmente.  
Zufällig wird zwischen den verschiedenen Einstellungen gewechselt.



*„Die Idee der Interaktion mit solchen Halbdingen führt für ihn zum Instabilen, es ist die Ausführung eines Regelwerks, wie sie sich im Programmcode manifestiert und zugleich eine Aufführung, die Performanz des immer wieder anderen, die Möglichkeit der unendlichen Zustände. Interaktion ist für ihn der Dialog zwischen der Logik des Algorithmus und uns.“*

*Professor Dennis Paul, Halbdinge*

# die Idee

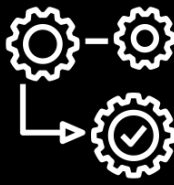


Denkart

# Station







# manifestiert

blau wie sie  
testiert testiert blau wie sie  
Krampus wie sie Gutmann Manifest sich im manifestiert  
manifestiert Gutmann wie sie Manifest sich im Gutmann  
Manifestiert wie sie Gutmann Manifest sich im Gutmann  
wiedichs blau wie sie Manifestiert wie sie Manifestiert wie sie  
itmann wie blau wie sie Manifestiert wie sie Manifestiert wie sie  
wie blau wie sie Manifestiert wie sie Manifestiert wie sie



# Aufführung



des i

<sup>R</sup> <sup>u</sup> <sup>o</sup> <sup>e</sup> <sup>n</sup> <sup>s</sup> <sup>a</sup> <sup>m</sup> <sup>m</sup> <sup>e</sup>  
**bitt en de**

# Möglichkeit



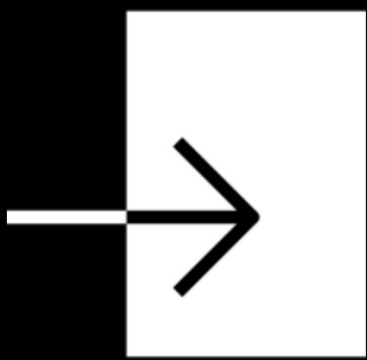
der

# unendlich



Zustände





ist  
hn für i



# Logik Aigo



Yes

uns

uns un

uns unduns  
un und un  
sun pun und und un un  
unsund undunsunsunsund

LS  
s uns  
mund  
nd  
und  
sun  
sunsum  
um  
sun  
uns  
uns  
und

design







1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163  
164  
165  
166  
167  
168  
169  
170  
171  
172  
173  
174  
175  
176  
177  
178  
179  
180  
181  
182  
183  
184  
185  
186  
187  
188  
189  
190  
191  
192  
193  
194  
195  
196  
197  
198  
199  
200  
201  
202  
203  
204  
205  
206  
207  
208  
209  
210  
211  
212  
213  
214  
215  
216  
217  
218  
219  
220  
221  
222  
223  
224  
225  
226  
227  
228  
229  
230  
231  
232  
233  
234  
235  
236  
237  
238  
239  
240  
241  
242  
243  
244  
245  
246  
247  
248  
249  
250  
251  
252  
253  
254  
255  
256  
257  
258  
259  
260  
261  
262  
263  
264  
265  
266  
267  
268  
269  
270  
271  
272  
273  
274  
275  
276  
277  
278  
279  
280  
281  
282  
283  
284  
285  
286  
287  
288  
289  
290  
291  
292  
293  
294  
295  
296  
297  
298  
299  
300  
301  
302  
303  
304  
305  
306  
307  
308  
309  
310  
311  
312  
313  
314  
315  
316  
317  
318  
319  
320  
321  
322  
323  
324  
325  
326  
327  
328  
329  
330  
331  
332  
333  
334  
335  
336  
337  
338  
339  
340  
341  
342  
343  
344  
345  
346  
347  
348  
349  
350  
351  
352  
353  
354  
355  
356  
357  
358  
359  
360  
361  
362  
363  
364  
365  
366  
367  
368  
369  
370  
371  
372  
373  
374  
375  
376  
377  
378  
379  
380  
381  
382  
383  
384  
385  
386  
387  
388  
389  
390  
391  
392  
393  
394  
395  
396  
397  
398  
399  
400  
401  
402  
403  
404  
405  
406  
407  
408  
409  
410  
411  
412  
413  
414  
415  
416  
417  
418  
419  
420  
421  
422  
423  
424  
425  
426  
427  
428  
429  
430  
431  
432  
433  
434  
435  
436  
437  
438  
439  
440  
441  
442  
443  
444  
445  
446  
447  
448  
449  
450  
451  
452  
453  
454  
455  
456  
457  
458  
459  
460  
461  
462  
463  
464  
465  
466  
467  
468  
469  
470  
471  
472  
473  
474  
475  
476  
477  
478  
479  
480  
481  
482  
483  
484  
485  
486  
487  
488  
489  
490  
491  
492  
493  
494  
495  
496  
497  
498  
499  
500  
501  
502  
503  
504  
505  
506  
507  
508  
509  
510  
511  
512  
513  
514  
515  
516  
517  
518  
519  
520  
521  
522  
523  
524  
525  
526  
527  
528  
529  
530  
531  
532  
533  
534  
535  
536  
537  
538  
539  
540  
541  
542  
543  
544  
545  
546  
547  
548  
549  
550  
551  
552  
553  
554  
555  
556  
557  
558  
559  
560  
561  
562  
563  
564  
565  
566  
567  
568  
569  
570  
571  
572  
573  
574  
575  
576  
577  
578  
579  
580  
581  
582  
583  
584  
585  
586  
587  
588  
589  
590  
591  
592  
593  
594  
595  
596  
597  
598  
599  
600  
601  
602  
603  
604  
605  
606  
607  
608  
609  
610  
611  
612  
613  
614  
615  
616  
617  
618  
619  
620  
621  
622  
623  
624  
625  
626  
627  
628  
629  
630  
631  
632  
633  
634  
635  
636  
637  
638  
639  
640  
641  
642  
643  
644  
645  
646  
647  
648  
649  
650  
651  
652  
653  
654  
655  
656  
657  
658  
659  
660  
661  
662  
663  
664  
665  
666  
667  
668  
669  
670  
671  
672  
673  
674  
675  
676  
677  
678  
679  
680  
681  
682  
683  
684  
685  
686  
687  
688  
689  
690  
691  
692  
693  
694  
695  
696  
697  
698  
699  
700  
701  
702  
703  
704  
705  
706  
707  
708  
709  
710  
711  
712  
713  
714  
715  
716  
717  
718  
719  
720  
721  
722  
723  
724  
725  
726  
727  
728  
729  
730  
731  
732  
733  
734  
735  
736  
737  
738  
739  
740  
741  
742  
743  
744  
745  
746  
747  
748  
749  
750  
751  
752  
753  
754  
755  
756  
757  
758  
759  
760  
761  
762  
763  
764  
765  
766  
767  
768  
769  
770  
771  
772  
773  
774  
775  
776  
777  
778  
779  
780  
781  
782  
783  
784  
785  
786  
787  
788  
789  
790  
791  
792  
793  
794  
795  
796  
797  
798  
799  
800  
801  
802  
803  
804  
805  
806  
807  
808  
809  
810  
811  
812  
813  
814  
815  
816  
817  
818  
819  
820  
821  
822  
823  
824  
825  
826  
827  
828  
829  
830  
831  
832  
833  
834  
835  
836  
837  
838  
839  
840  
841  
842  
843  
844  
845  
846  
847  
848  
849  
850  
851  
852  
853  
854  
855  
856  
857  
858  
859  
860  
861  
862  
863  
864  
865  
866  
867  
868  
869  
870  
871  
872  
873  
874  
875  
876  
877  
878  
879  
880  
881  
882  
883  
884  
885  
886  
887  
888  
889  
890  
891  
892  
893  
894  
895  
896  
897  
898  
899  
900  
901  
902  
903  
904  
905  
906  
907  
908  
909  
910  
911  
912  
913  
914  
915  
916  
917  
918  
919  
920  
921  
922  
923  
924  
925  
926  
927  
928  
929  
930  
931  
932  
933  
934  
935  
936  
937  
938  
939  
940  
941  
942  
943  
944  
945  
946  
947  
948  
949  
950  
951  
952  
953  
954  
955  
956  
957  
958  
959  
960  
961  
962  
963  
964  
965  
966  
967  
968  
969  
970  
971  
972  
973  
974  
975  
976  
977  
978  
979  
980  
981  
982  
983  
984  
985  
986  
987  
988  
989  
990  
991  
992  
993  
994  
995  
996  
997  
998  
999  
1000

# M O S T E D

1



# Mission

Steinmetz

# der des

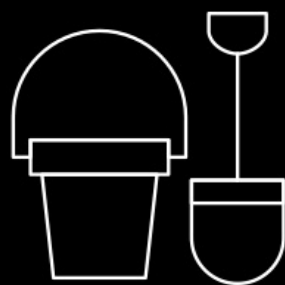
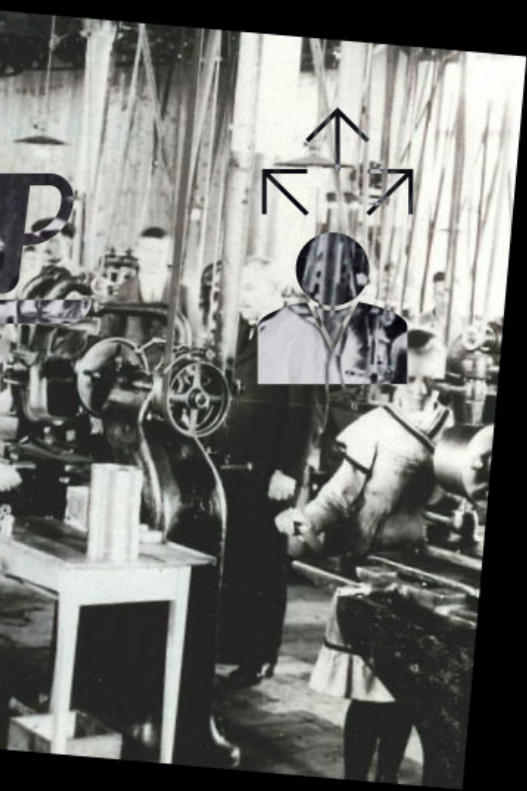


Sehr gut! Sie haben die Grundlage für den A  
Hilfe der nun zur Verfügung stehenden Roh  
Wirtschaftskreisläufe in Gang bringen!



h Aufbau einer blühenden Siedlung geschaffen! Mit  
rohstoffe können Sie alle weiteren

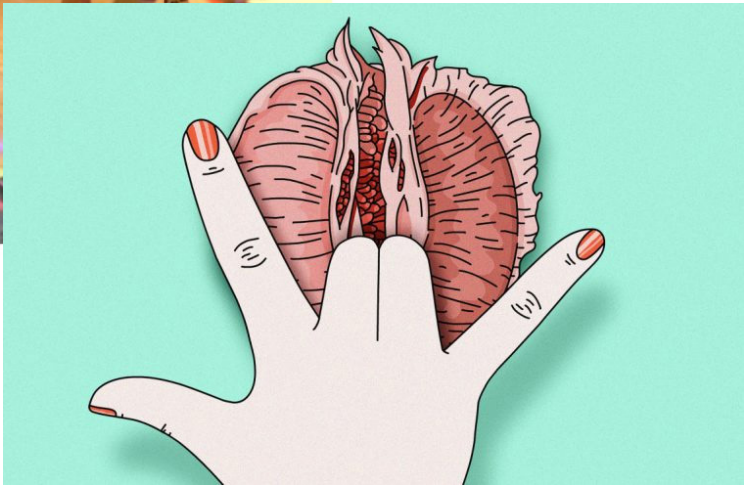


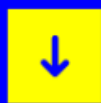


# eine Auffüh- rung













... für die Performance  
... die Möglichkeiten  
... Interaktion  
... Dialog  
... Partizipation  
... Aktion  
... führt  
... de  
... Algorithmen  
... führt

**D**  
**O**  
**M**  
**P**  
**a**  
**u**  
**l**

**halt**  
**D**  
**i**  
**n**  
**g**  
**e**

**S**esimmerwiederandie  
wiederandiedie  
h  
wissen  
Alldennispaul  
und uns für instawill  
Möglichke  
ist und Din



# DINGE

die du zu Hause hast, aber

**definitiv**

**NICHT** brauchst





Suche  
e



aus  
minced



der unendlichen zu

INTERAKTION IST

Paul der Dialog zwischen den



Bereuen...  
Jetzt kaufen

Tennisregeln  
Jetzt kaufen

wie sie sich ein pro  
Jetzt kaufen

SEND H

sende Interaktion ist

wann ist Paul der die

Löschen der Logik des Alpes

REG LE

wie sie sich

UND ZUGLEICH EIN

Liebher r

o gibt es

Rhythmus und uns

die Idee dahinter

mit solchen

OG M DE NI

Performan ce

Monst

THE OTHE R

Regelwerks  
wie



3

4

sonst eine



5

auf für



algorit

die Idee  
der



12

13

Aktio  
n mit  
solch



manif  
estier  
t



19

20

auf

Jetzt kaufen

21

immer

Jetzt kaufen



muss  
unter  
uns die



27

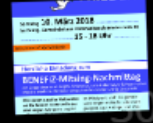
28

INTER  
AKTION MIT  
SOY



29

entführ  
t



das  
immer  
wie



35

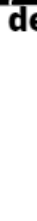
36

welchen  
Zustand  
e



37

Interaktio  
n ist für  
deine



führt für  
unsere Minh  
Stadt



4

es  
ist  
die



45

Sohn  
eine  
S



States

Interaction is

Albert



51

52



53







# P

Keyword: „Feedback“

Wird eine zeitlang kein Mikrofon Input registriert, fällt das System in einen Feedback Loop.

Das letzte Transkript wird vorgelesen, wieder transkribiert, dargestellt, vorgelesen, transkribiert, dargestellt, vorgelesen...



*„[...] Interaktion ist für ihn der Dialog  
zwischen der Logik des Algorithmus  
und uns.“*

*Professor Dennis Paul, Halbdinge*

in	wann ist für ihn
inter	Hallo
Interaktion	Hallo
Interaktion ist	Hallo die
Interaktion ist für	Hallo dir
Interaktion ist für ihn	Hallo die hallo
Hallo	Hallo Dialog
Dialog	Hallo Dialog
Dialog zu	Hallo Dialog
Dialog zwischen	die
Dialog zwischen de	dia
gibt es	dialo
gibt es all	Dialog
gibt es allg	DIALux
gibt es Alkohol	die
und uns	dialo
und uns	Dialog
und uns in	DIALux
und uns in	die
und uns in inter	jialu
inter	Dialog
intakt	DIALux
Interaktion	Dialog zu
in	Dialog zwischen
and	Dialog zwischen
inter	Dialog zwischen de
inter	Dialog zwischen de
Interaktion	geh
in	gib
inter	gibt
Interaktion	gibt es
Interaktion ist	gibt es
Interaktion ist für	gibt es
Interaktion ist für	gibt es
Interaktion ist für	gib
Interaktion ist für	gibt
Interaktion ist für Inter	gibt es
wann ist	gibt es all
wann ist für	gibt es all
wann ist für e	gibt es all
wann ist für ihn	gib
wann ist für ihn	gibt
wann ist für ihn	<a href="https://www.helles-koepfchen.de/artikel/2640.html">https://www.helles-koepfchen.de/artikel/2640.html</a>
Hallo	gibt es
Hallo	gibt es ein
Hallo die	gibt es Aldi

in  
inter  
Interaktion  
für  
für ihn  
für in der  
wish  
zwischen  
in  
in  
inter  
Interaktion  
Interaktion ist  
Interaktion ist für  
Dialog  
Dialog zu  
Dialog zwischen  
Dialog zwischen der  
Dialog zwischen der  
Dialog zwischen der Look  
Dialog zwischen der Logik  
Alko  
alkor  
al khoory  
algorit  
Algorithmus  
Algorithmus und  
Algorithmus und um  
Algorithmus und uns  
Algorithmus und uns  
Algorithmus und uns  
Algorithmus und uns  
in  
inter  
inter  
Inter Inter  
inter intra  
inter interakt  
inter  
inter Interaktion  
inter Interaktion  
inter Interaktion  
in  
inter  
Interaktion  
Interaktion ist

INTERAKTI  
ON IST FÜR

0

Interakti  
on ist



Interaktion



Di  
gital  
Sch



Dialog



DIALux



Dialog  
zwischen  
der L



DIALOG  
ZWISCHEN  
DEN

Alcatel  
algorit

Algorith  
mus



Algorith  
s und alg



ALGORI  
THMUS  
UND  
UNS

Algorithm  
us und  
uns



21

Wid  
Algorith  
mus und  
uns



inter  
Interak  
tion



Luke zu  
Dialog  
zwischen



ialoc g  
Dwide



Alko



A -ko  
Alcatel

Algorit  
hmus  
und



Allgäu

INTE  
RIM



Internet





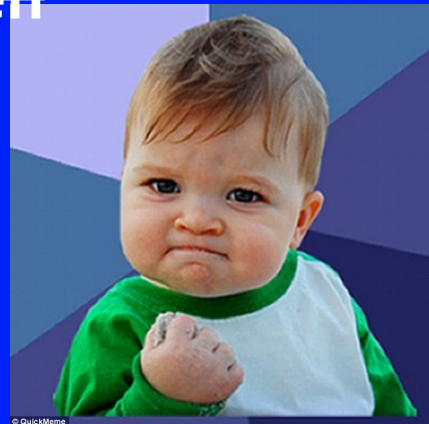


# Fazit

163



- **EMBRACE HYPERACTIVITY!  
VIEEEEEEEEEEEEEEL MACHEN!**
- **Den Zeitgeist treffen**
- **Generative Gestaltung  
in Echtzeit**
- **Neue Technologien**





Ich hatte in meinem Studium oft Probleme Projekte zu Ende zu bringen, oft bin ich in der Konzeptionsphase stecken geblieben. Nicht weil ich keine Ideen hatte, sondern weil ich immer versucht habe ein Projekt vor dem „machen“ schon komplett durchdacht zu haben.

Deshalb habe ich mir für meine Bachelorarbeit vorgenommen viel zu machen, und weniger zu denken. Dabei sind wirklich viele Dinge entstanden, die mir gut gefallen und ich habe sehr viele gestalterische und programmierische Dinge gelernt. Und irgendwie ist das Projekt auch das geworden, was ich mir vorgestellt habe, ohne dass ich es mir vorher vorstellen konnte.

In meinem Arbeitsprozess habe ich das Programm viel und intensiv benutzen müssen. Manchmal hat es für wertvolle, interessante, amüsantes Feedback gesorgt, das dem input mehr „Wert“ gegeben hat bzw. es um eine Ebene erweitert hat. Genauso nervte es aber auch oft sehr penetrant.

```
if (options[i] == "fresse" || options[i] == "stop") {
    fresseHalten();
    feedbackState = false;
}
```

Zeugen des Leidens des jungen Künstlers.

Es macht einerseits Spaß es zu nutzen, weil es neugierig macht, bei jedem Durchgang mit gleichem Input „neues“ liefert, aber gleichzeitig auch, wenn man sowieso schon „übersättigt“ von Informationen und Reizen ist, das Gegenteil verursacht. Und irgendwie steckt für mich persönlich darin auch mein Verhältnis zu den digitalen Medien. Sie sind meine Leidenschaft, aber gleichzeitig entsteht, je älter ich werde, auch immer mehr der Wunsch mich davon abzugrenzen und mich zurück zu besinnen auf das langsamere, weniger stark reizende. Es war auch eine Form von Therapie für mich, mir etwas vorzunehmen, das gar kein wirkliches Ende haben kann. Ich habe den Zugang zu einem Thema bekommen, das mich eigentlich schon immer beschäftigt: Wie viel ist zu viel.

Ich bin zufrieden mit dem entstandenen, bin aber genauso unzufrieden, dass es am Ende genau das geworden ist, was es geworden ist. Keine wirkliche Überwindung des Themas, sondern eine verstärkte Kopie des Problems. Es hat in mir den Wunsch verstärkt, mich digital in Zukunft nicht mehr jeden Tag so sehr mit Uninformationen und Ablenkung auszusetzen.

*„HAHA, ja, Ich finde es auch faszinierend, ein Mensch in einer Welt voller Menschen zu sein.“*

*anonymer kommentar*





In der Gestaltung hat es mir geholfen mich mehr zu trauen, die Dinge auch einfach kaputt gehen zu lassen und nicht nach dem **einen** perfekten Zustand zu suchen. Sondern die Befriedigung in den endlosen, ähnlichen, aber doch völlig unterschiedlichen, instabilen Zuständen zu finden.

In der Programmierung habe ich gelernt, wie man Chatbots entwickelt, Backend Server mit Node.js entwickelt, APIs ansteuert, dynamisch HTML Elemente erzeugt, asynchrone Funktionen entwickelt, und Interfaces fürs Sprachsteuerungen entwickelt.

Mit der Sprache als Interface zu arbeiten, hat mir (unerwarteter weise, ich rede eigentlich nicht so gerne) viel Spaß gemacht. In meinem Alltag benutze ich gar keine Spracheinterfaces. Sie sind mir für die meisten Anwendungsgebiete zu langsam und ungenau. Im gestalterischen, künstlerischen Rahmen kann ich mir aber eine weitere Auseinandersetzung sehr gut vorstellen. Nur werde ich im nächsten Projekt „Hyperaktivität“ mit „Ruhe“ ersetzen. Ich möchte etwas konzipieren, das auch über Spracheingabe indirekt gestaltet. Dieses mal über längere Zeiträume, und mit einer visuellen Übersetzung, die die Ruhe einer langsam ablaufenden Sanduhr oder Pendels hat.

Bis dahin möchte ich „Hyperactivity“ in verschiedenen Varianten digital sowie physisch ausstellbar machen. In den folgenden Seiten möchte ich dafür eine konzeptionelle Ansätze vorstellen. In „Vorführung“ skizziere ich Raumkonzepte für Ausstellung und Präsentation. In „Ausblick“ denke ich über weitere Anwendungsmöglichkeiten nach.

# Vorführung

173



Mir ist wichtig das die vielschichtige ästhetische Qualitäts meines Projekts in der Präsentation sichtbar wird. Manche Fragmente, wie beispielsweise Fragment C (Symbole in einer Reihe ohne Text) haben eine sehr ruhige Wirkung, die am Besten rauskommt, wenn man sehr langsam spricht. Andere wie Fragment D (ein Wort pro Frame) sind sehr schnell und funktionieren am Besten, wenn sehr schnell gesprochen wird.

Das Pogramm hat in der „direkten Steuerung“ eine andere Wirkung, als wenn es „nebenbei“ mit läuft und eher „zufällig“ alles im Raum aufnimmt und verstärkt/verzerrt visualisiert. Es kann genutzt werden um zu einer Audiospur (wie z.B. eine [live] Radiosendung) eine Visualisierung zu geben, oder um Gespräche direkt im Raum zu visualisieren. Dazu kommt der „Feedbackloop“, der jedes der Fragmente durch die Sprachsynthese intensiviert.

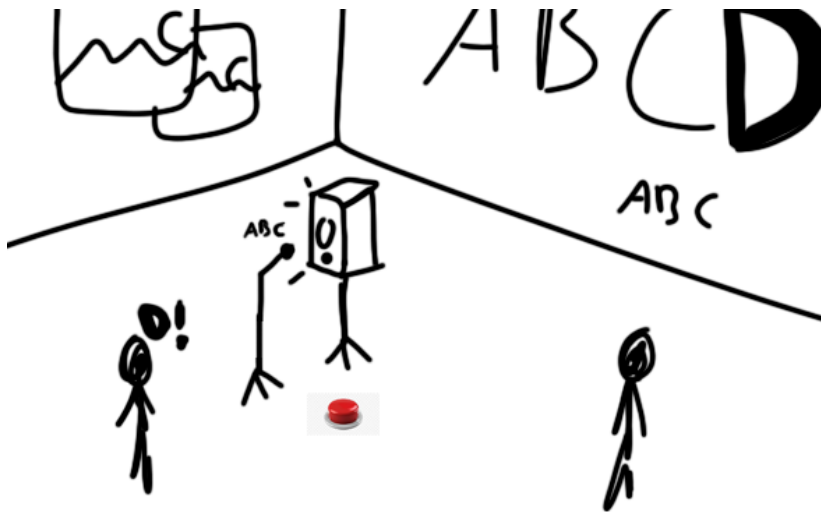
In meinem Projektverlauf habe ich das Programm in unterschiedlichen Situationen getestet.

1. Reagierend auf im Raum gehörtes
2. Reagierend auf externe Inhalte
3. Reagierend auf sich selbst.
4. Reagierend auf direkte Texteingabe über die Sprachsynthese

Mir ist wichtig, dass alle Aspekte in Präsentation oder einer möglichen Ausstellung sichtbar werden.

### Variante 1

In der Mitte des Raumes steht ein Mikrofon vor einem Lautsprecher. An die Wände des Raumes wird das Programm in unterschiedlichen Zuständen projiziert. Es gibt 3 verschiedene Phasen, die sich immer wieder abwechseln:

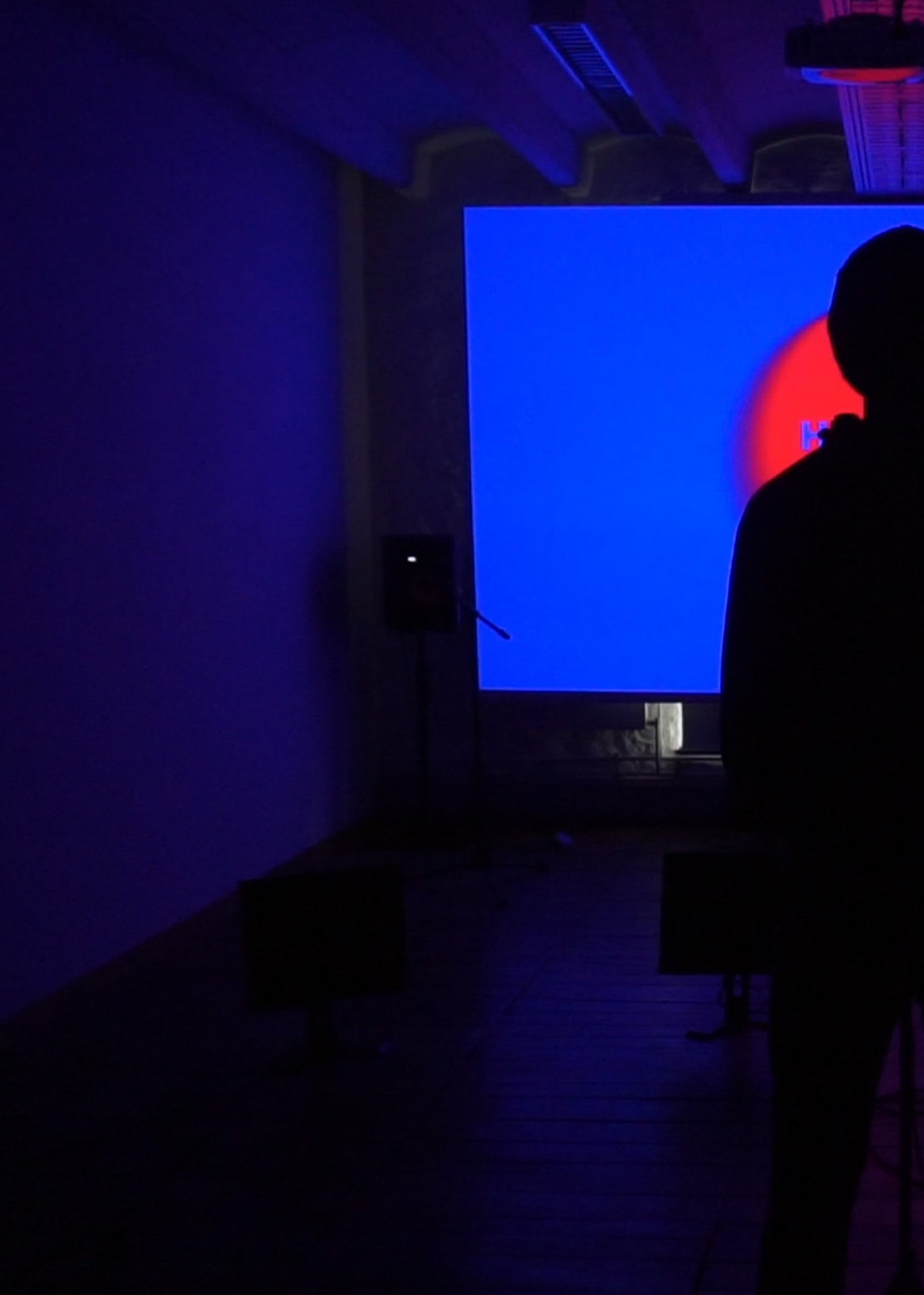


1. Es wird für einen Zeitraum eine Audiosequenz abgespielt. Dies kann z.B. ein aufgezeichneter Podcast sein, eine Liveradiosendung oder die Tonspur eines Youtube Videos. Möglich wäre es auch den Raum über eine Livestreamplattform wie Twitch in das Internet zu übertragen, und den Chat in diesen Phasen bestimmen lassen, was aus den Lautsprechern kommt.
2. Es folgt eine stille Phase. Jetzt kann der Betrachter entweder selbst in das Mikrofon sprechen, oder er wartet so lange bis die 3. Phase startet
3. Die Feedbackschleife beginnt. Das letzte Transkript wird über die Sprachsynthese vorgelesen.

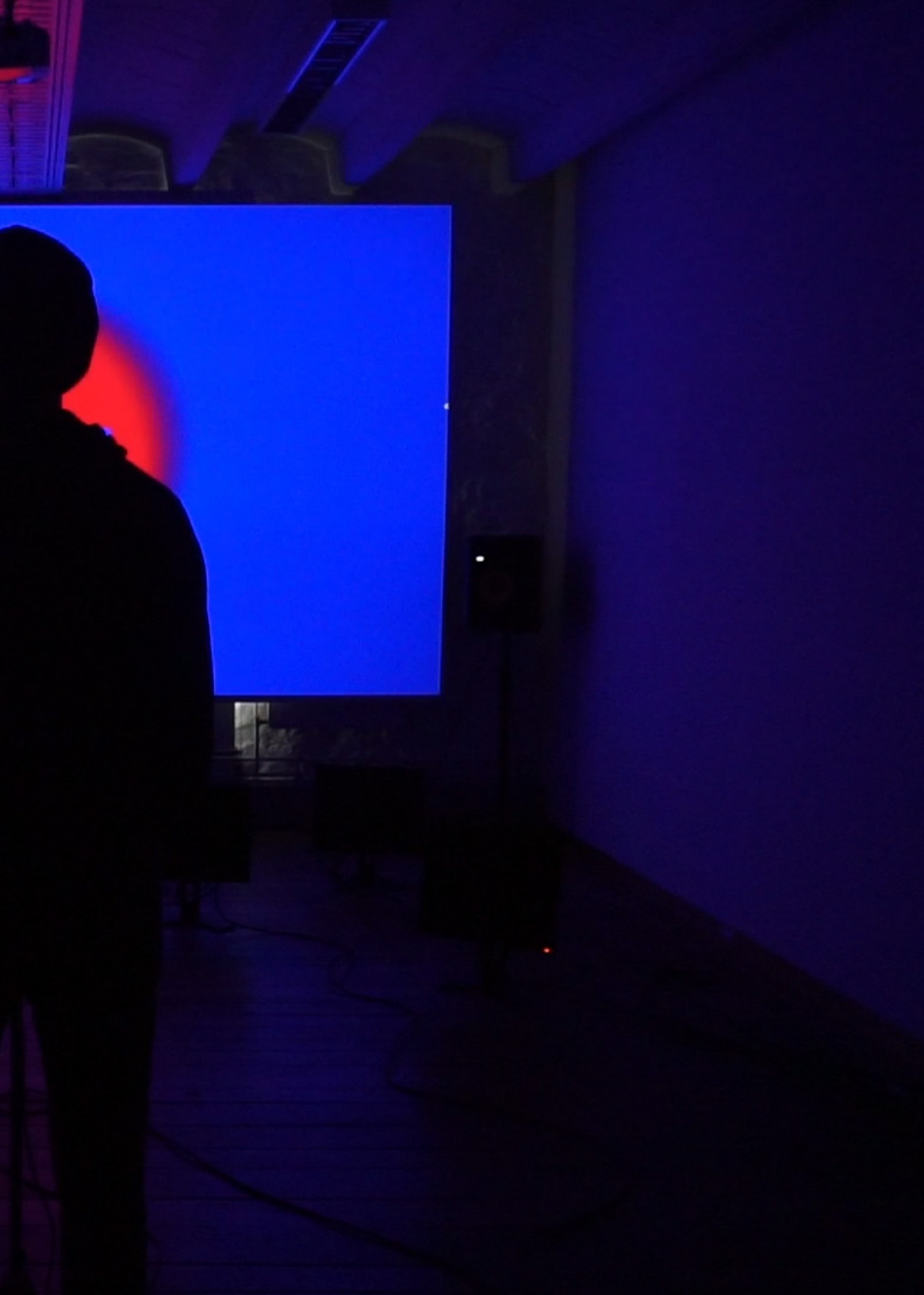
## **Variante 2**

Mikrofone und Lautsprecher sind diesmal im Raum verteilt. Mikrofone hängen von der Decke. An der Wand das Programm als Projektion, dazu weitere Instanzen des Programms verteilt auf andere Monitore, Laptops und alte Fernseher.

Hier würde ich den Ablauf offener lassen. Der Betrachter muss selbst mehr ausprobieren, damit der Raum zum leben erweckt. Zufällig startet manchmal die Feedbackschleife. Außerdem kann der Nutzer über sein Handy dem Programm Textbefehle geben.







Microsoft Edge





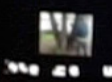
Navigation Menu

# ste en

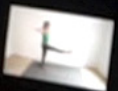
---



h




stehen




FRAU



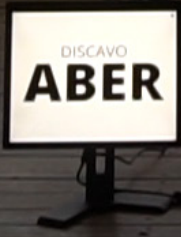
F



FRAU



FRAU







DISCAVO

ABER

DISCAVO  
ABER  
BESTORY  
ABER  
GEL



gebe dir  
merke  
eine  
dass er  
aufger  
eigt ist









das  
prog  
ram

m

programm  
das  
da Progra das  
s mm das  
dasprogramm  
dasprogramm  
Program

Progra  
mm  
Progr  
mm

g  
a  
m

m

das  
das  
nd pr  
grann  
das  
**DAS  
PROGR  
AMM**



das programm

das  
das  
rogramm  
das  
das  
rogramm  
rogramm  
rogramm  
rogramm  
rogramm  
rogramm

# rogramm

# das progra mm

# DAS PROGR AMM



# DA RO AM S DAS ROG AMM

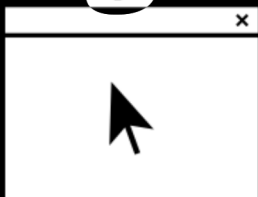
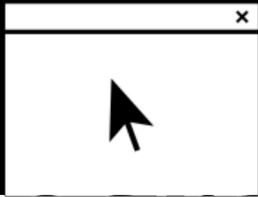
G  
P  
R  
P  
R

**das  
programm**

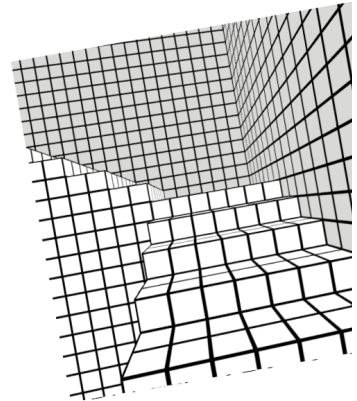


ROGR  
**D A**  
M MA  
**S P**  
**R O**  
**G R**

**das  
progra  
mm**



**Program**





# das programm

Binding: Taschenbuch, Edition: 1,  
Label: Horn, H Bruchsal, Publisher:  
Horn, H Bruchsal, medium:  
Taschenbuch, numberOfPages: 214,  
publicationDate: 2010-

jetzt kaufen



# das progra mm



https://de.wikipedia.org/wiki/da:programm

## onet PROGRAM TV

PROGRAM TV STACJE MAGAZYN CO OBEJR

TERAZ! 22:00  
POPOLUDNIE 17:00  
WIECZÓR 20:00  
NOC 23:00  
INNA GODZINA

Ozbi: Wt. 12.11

PROGRAMY ONETU

3:25 Islam. Maci  
4:10 Brisant

Wikipedia: Die freie Enzyklopädie

Filmdaten	
Originaltitel	Das Programm
Produktionsland	Deutschland
Originalsprache	Deutsch
Erscheinungsjahr	2016
Länge	175 Minuten
Altersfreigabe	FSK 12 <sup>11</sup>
Staffel	
Regie	Till Endemann
Drehbuch	Holger Karsten Schmidt
Produktion	Marc Conrad, Jan S. Kaiser
Musik	Enis Rothhoff
Kamera	Michael Schrettel
Schnitt	Jens Müller
Besetzung	
	• Nina Kunzendorf, Ursula Thiem • Benjamin Sadler, Simon Dierker

TV SPIELFILM

TV-Programm Jetzt im TV

# da pro gramm

# gr a m s m pr ram

# da s p r o g r a m m





# Ausblick

189



Ich habe ein Werkzeug entwickelt, für das ich mir einige Einsatzszenarien vorstellen kann, mit denen ich das Projekt fortführen könnte.

## **Als hippes, digitales, familienfreundliches Antiprodukt branden.**



Logo Entwurf

Ich könnte mir vorstellen das Programm als „Antiprodukt“ zu veröffentlichen, das satirisch den zeitgenössischen Umgang der Menschen mit und im Internet aufzeigt.

Mit dem Ziel es zu nutzen, um es nicht mehr zu nutzen.

Einmal noch bis zum kotzen den Leidensdruck verstärken, um es dann sein lassen zu können.

Dazu würde ich das Programm als benutzerfreundlichen Webapp veröffentlichen, die über Smartphone Mikrofone steuerbar ist, sodass es jeder schnell und einfach nutzen kann.

## Guerilla Art

Mein zweiter Ansatz ist die Herstellung eines Rubber Ducky USB-Sticks, der es ermöglicht das Programm per Einstecken in einen USB-Port automatisch zu starten. Den Quellcode des Programm würde ich in dem Fall auf Github öffentlich zugänglich machen, und die Anleitung für den Bau des USB Sticks bereitstellen.



Ein infiltriertes System

## Partyspiel

Der dritte Ansatz ist die Entwicklung eines Partyspiels. Das Programm könnte dabei auf einem Fernseher laufen, während sich die Teilnehmer über ihr Smartphone mit der Webseite verbinden. Nun können die Mitspieler über das Mikrofon ihres Smartphones die Webseite steuern.

## Livestream

In meinen Testläufen für meinen Livestream Aufbau habe ich in kurzer Zeit schon einige Zuschauer gewinnen können. Nach meiner Präsentation möchte ich das dafür entwickelte Raumkonzept nutzen, um im Livestream nicht nur das Programm zu zeigen, sondern das Programm in Interaktion mit realen Menschen zu übertragen.





# WHITE RABBIT SONGTEXT

One pill makes you larger  
And one pill makes you small  
And the ones that mother gives you  
Don't do anything at all  
Go ask Alice when she's ten feet tall

And if you go chasing rabbits  
And you know you're bound to fall  
Well, tell ,em a hookah, a smoking caterpillar  
Has given you the call  
Call Alice when she was just small

When men on the chessboard  
Get up and tell you where to go  
And you've just had some kind of mushroom  
And your mind is moving slow  
Go ask Alice, I think she'll know

When logic and proportion have fallen sloppy dead  
And the white knight is talking backward  
And the red queen, she's off with her head  
Remember what the dormouse said  
Feed your head, feed your head, feed your head

ONE  
PILL  
MAKES  
YOU

monkey



0

m  
you a re i  
le e sm s



2

and the one  
that



mint

a nd if  
ou goo  
haing  
bb si



7

a  
smoking  
cat



11

giving  
you the  
car

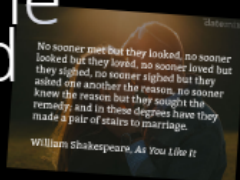


12

call Alice  
hen



chess board  
just had  
some  
kind



16

can  
you  
remi



17

go ask Alice



balance



21

and the Red  
Cow

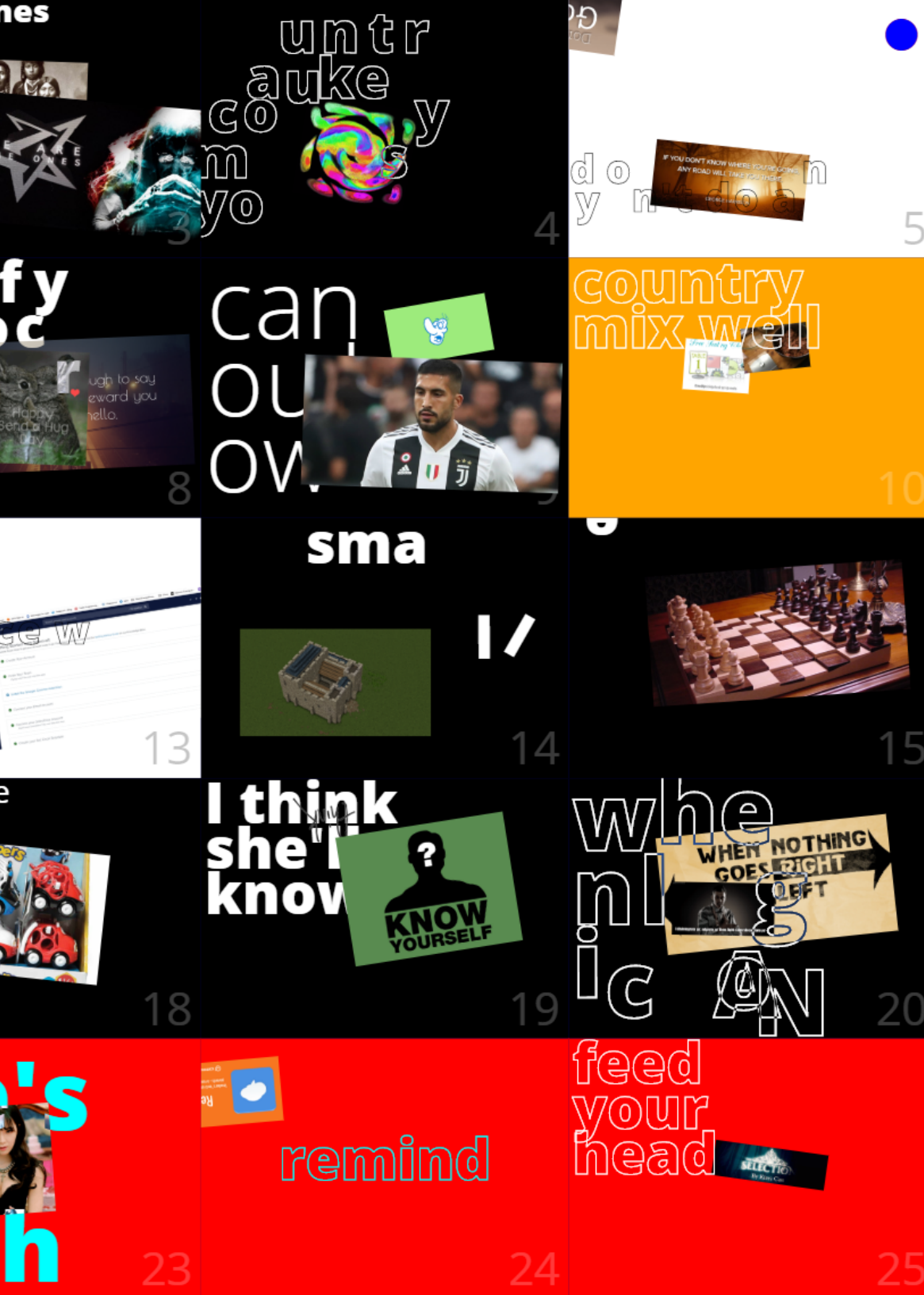


22

and the Red Cow

she  
of  
with

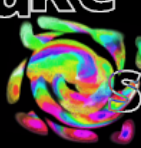




nes



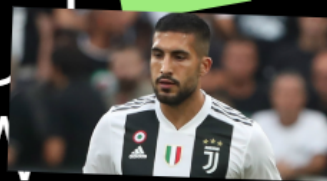
untr  
auke  
co  
yo



fy  
nc



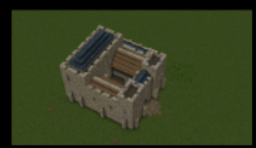
can  
ou  
ow



country  
mix well



sma



e

I think  
she'll  
know



wh  
n  
ic  
ON



's  
h



remind

feed  
your  
head



23

24

25

